Tot.129

买3本杂志，中惊喜大奖！20万大抽奖下期启动！

游戏机实用技术

TV GAME

锁定2006年春季发售！大批顶尖巨作公开！

PLAYSTATION 3 震撼公开



XBOX 360 不甘示弱

预定今年11月登场！160款新作开发中！

任天堂·革命 蓄势待发

2005.6B 定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600
12>
9 771008 060006

Gamehalo影像收录

Xbox 360正式发表！
格兰蒂亚III/王国之心II
新鬼武者/樱大战V
第3次超级机器人大战α

本期赠送

Gamehalo VCD
格兰蒂亚III 书签组
NAMCO×CAPCOM主题笔记本

www.plumbook.cn



www.plumbook.cn



www.plumbook.cn



&3DM-SMV
www.plumbook.cn



&3DM-SMV
www.plumbook.cn



游戏机实用技术 TV GAME

总第129期 TV GAME 半月刊 2005年6月B

COVER STAFF

封面用图：PS3&Xbox 360

封面设计：孙玮

©2005 Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved

©2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。

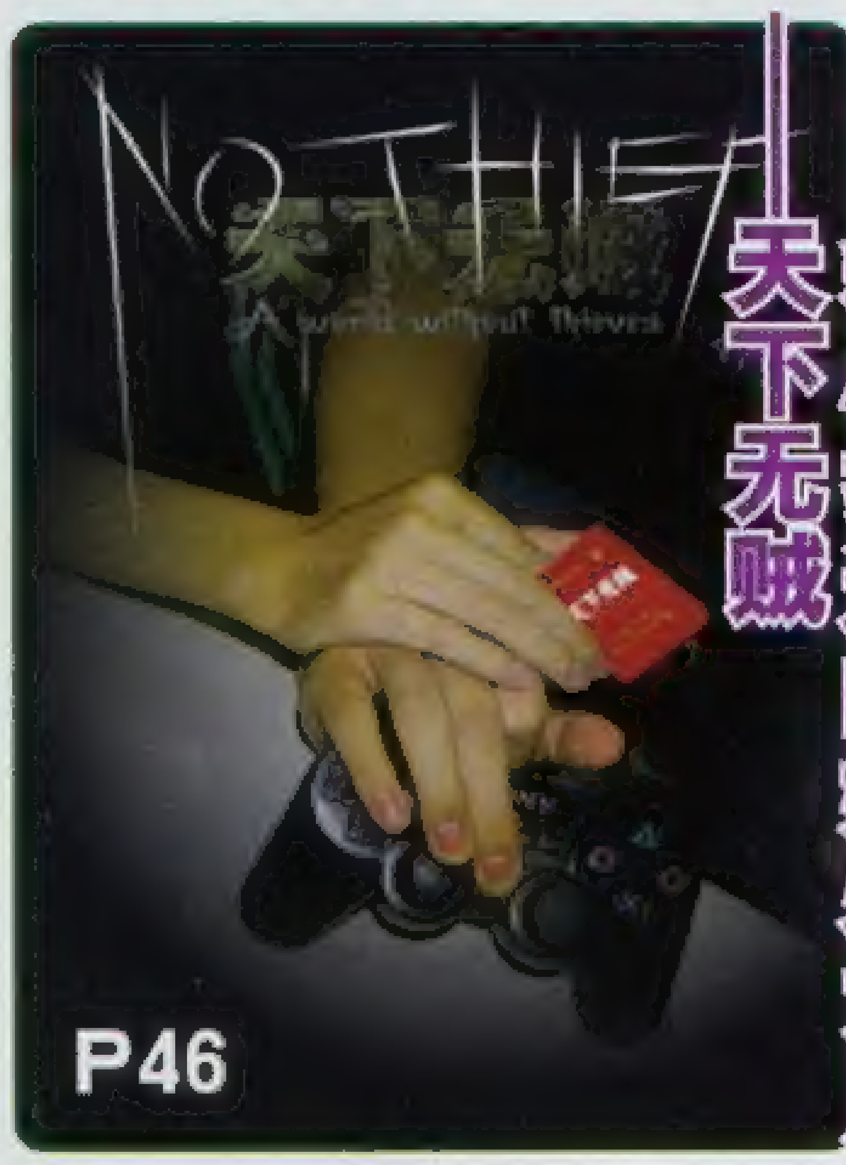
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

焦点

次世代战争打响 6





UCG精心打造的娱乐大片——天下无贼

游戏情报站

千年修得共枕眠？ 14

首款中文PSP游戏公布 15

PSP将出货1200万台 15

再临之子将于9月降临 16

新作短波 22

特稿

胜组负组 18

前线狙击

樱大战V 再见，吾爱 30

格兰蒂亚III 34

王国之心II 38

战国BASARA 42

高达 真冒险谭 失落的G之传说 43

战国CANNON 44

游戏立方

多边共享区 56

问题小卖部 58

永恒的工作室 59

邪魔院 60

SOUL的秘密花园 61

攻略透解

脱狱潜龙II 62

鬼魂力量编年史 66

飞驰竞速 72

模拟大楼SP 76

研究中心

浪漫沙加 吟游者之歌 80

天外魔境III NAMIDA 86

特别企划

天下无贼 46

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏

PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟／战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

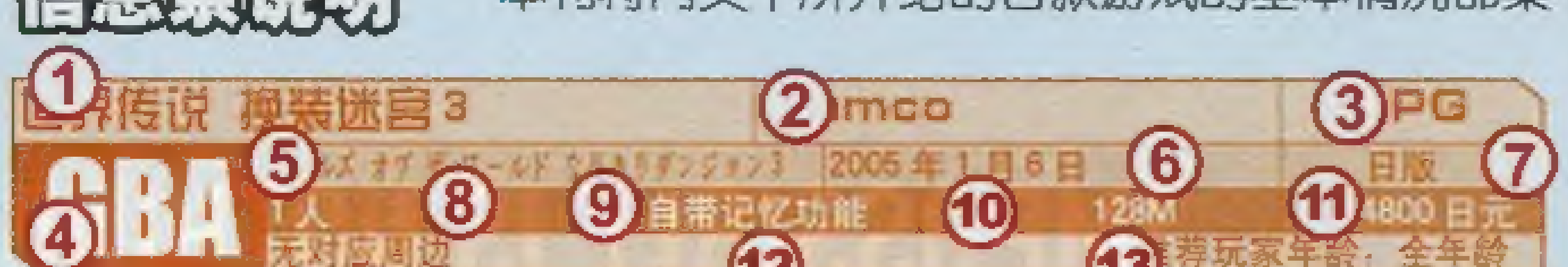
本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如右：

ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品

PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation2，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品
小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种 这里使用了缩写 关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 **Gabe Newell**：原微软高级工程师，参与设计了Windows NT、OS/2和Microsoft Bob，1996年与同事Mike Harrington一起离开微软。同年8月，在Gabe的婚礼举办的同时成立了Valve Software。

游戏 **《半条命》**：英文原名为Half-Life，是史上销量最高的FPS游戏系列之一。第一作发售于1998年感恩节，2年后根据《半条命》引擎制作的《反恐精英》获得了更大的成功，销量超过1000万套。2004年发售的《半条命2》是当年度获奖最多、评价最高的游戏。

术语 **Bump Mapping**：即凹凸贴图，是一种在3D场景中模拟粗糙外表面的技术。它将深度的变化保存到一张贴图中，然后再对3D模型进行标准的混合贴图处理，即可得到具有凹凸感的表面效果，是次世代主机表现出逼真画面效果的必备技术。

公司 **Blizzard**：即暴雪公司，它在游戏产业内是高品质游戏的代名词。1991年2月由Mike Morhaime与Allen Adham合作创立，原名为Silicon & Synapse。1994年发售的《魔兽争霸》令暴雪一举成名，其后随着《星际争霸》、《暗黑破坏神》等作品的诞生，暴雪成为美国最负盛名的游戏开发商之一。

每期固定栏目

新作发售表 26
近期即将发售的游戏列表

排行榜 28
检阅游戏销售的实际成绩

黄金眼 53
新近发售游戏的权威评价

火热秘技 79
最快速、最实用的秘技火热呈上

电子竞技场 90
报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力

游风艺苑 93
拿起画笔，描绘你自己的游戏

游戏动漫园 94
游戏与动漫画的互动

自由谈 96
让读者玩友在此畅所欲言

互动信箱 98
一起办好属于大家的游戏杂志

读编往来 99
读者与编辑的轻松交流

小编寄语 102
倾听小编们的生活感悟

Gamehall 本期光盘内容

01 Xbox 360正式发表！ .... 06 : 14
02 《格兰蒂亚III》 .... 02 : 21
03 《王国之心II》 .... 03 : 19
04 《新鬼武者》+《第3次超级机器人大战α》 .... 04 : 57
05 《樱大战V 再见，吾爱》 .... 04 : 10
06 新作短波 .... 12 : 44
07 Kelvin杀手锏！《女忍》 全程最速（下） .... 18 : 53
08 游戏动漫园 .... 06 : 53



小提示：杂志内文中有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下：

GBA

杰作选！加油五右卫门1·2 53
魔界奇兵MAR 22
模拟大楼SP 54 76
西格玛之星传说 22

NDS

任天狗 79
山脊赛车DS 79

NGC

SSX 4 22
使命的召唤2：红一纵队 23

PS2

SSX 4 22
高达 真冒险谭 失落的G之传说 43
格兰蒂亚III 34
鬼魂力量编年史 54 66
合金弹头5 54
君临都市 23
浪漫沙加 吟游者之歌 80
龙珠Z 电光石火！ 25
罗马之影 55
冒险王比特 暗黑世纪 54
犬夜叉 奥义乱舞 24
鲨鱼黑帮 79
圣斗士星矢 圣域十二宫篇 79
世界足球 胜利十一人 亚洲冠军联赛 53
使命的召唤2：红一纵队 23
天外魔境III NAMIDA 86
脱狱潜龙II 62
王国之心II 38
网球王子 Smash Hit2！ 79
星球大战前传III：西斯的复仇 79
新世纪勇者大战 79
绚烂舞踏祭 25
樱大战V 再见，吾爱 30
阴阳大战记 霸者之印 25
战国BASARA 42
最终幻想X-2 国际版+最终任务 79

PSP

FIFA SOCCER 54
三国志V 79
天诛 忍大全 24
战国CANNON 44

Xbox

SSX 4 22
飞驰竞速 53 72
救世主降临 觉醒 24
脑航员 79
使命的召唤2：红一纵队 23
星球大战前传III：西斯的复仇 53 79

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有。未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准。以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8663378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn
发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2005年6月16日
定价：人民币9.80元

www.plumbook.cn

次世代战争打响

文 星夜

——游戏史上三大最强主机巅峰对决

2005年5月，整个游戏业笼罩于次世代主机的兴奋与躁动中。

对于游戏业，尤其是美国游戏业而言，“5”注定是一个不平凡的数字。1985年任天堂NES登陆美国，1995年PS与SS双双降临北美大陆，2005年5月，游戏史上最惨烈的主机大战在美国洛杉矶拉开战幕！

比尔·盖茨早已宣称绝不言败，而有着十年牢固根基的PS家族也断然不可能将江山拱手相让。在他们之外，还有一个总是出奇制胜的任天堂。次世代的形态越来越清晰，而三大厂商的战局却越来越扑朔迷离。

“超越CG动画”——我们曾经无数次听到这样的宣传口号，以至于在一次又一次的失望后开始对商家们的口号麻木不仁。然而，当5月12日MTV的Xbox 360特别节目播出时，我们开始意识到长期以来游戏厂商和玩家们的梦想正在走向现实。5月16日，SCEA的E3展前发布会更是将人们对次世代主机的最后一点疑虑冲击地烟消云散。或许你从本文中小小的静态图片暂时还无法感受到次世代的冲击，但是千万不要怀疑“超级计算机”等级的次世代游戏机的实力，你所要做的只是将自己家中的小彩电升级为HDTV，因为只有高清电视才能展示次世代主机的真正魅力！

Xbox 360

360度环绕消费者的家庭娱乐中心

Xbox360的开发之路



▲Xbox 360的庐山真面目终于大白于天下。

“我们对于未来20年内的发展方向有着明晰的思路”

——微软副总裁兼XNA总工程师J Allard

当初Xbox的开发计划从启动到发售总共用了19个月零1天，由于是第一次进入游戏业，Xbox在很多方面都有考虑不周的地方，例如手柄的设计，在日本市场犯下的多个商业错误。然而正如比尔·盖茨所言，Xbox只不过是一个跳板，其主要目标仅仅是让微软进入游戏业。对于Xbox 360微软的态度要慎重许多。代号为“Xenon”的开发计划从大约3年前就开始启动了。J Allard将Xbox形容为一幅画，而Xbox 360则是一尊雕塑，从一开始微软已经对未来的发展步骤有着详尽的计划，Xbox只是勾勒其形，而Xbox 360是微软构思中的游戏机的真正形态。

Xbox 360的开发是一个由2万多人参与的庞大项目，仅主机设计组就有100多人。微软向合作研发伙伴发布了大约4000多套开发工具，从ATI、IBM等硬件研发伙伴，到广告商、生产伙伴、软件开发商，Xbox 360的设计过程已经考虑到今后的整个商业运作网络。为了让各方面合作伙伴深入了解Xbox 360的方方面面，微软拟订了一本200多页的“Xenon之书”。

Xbox 360的名字是怎么来的？J Allard表示未来的游戏机应该以玩家为中心，而Xbox 360便是360度环绕于玩家周围，为玩家贴身打造的主机。名称决定之后，下一步就是主机外形的设计。



Xbox的造型为大多数玩家所否定，为了让Xbox 360有更完美的工业设计，微软邀请了一位雕刻家：Jonathan Hayes，在Hayes的监督下，微软邀请了两家专业设计公司，一家来自日本大阪，另外一家来自美国旧金山。Xbox 360的设计原型总共有5套，其中包括一套形似NGC的造型。主机的颜色设计也让他们大为头疼。最终他们决定采用可更换面板的设计，这样，以往的“限定颜色版”新主机不再具备任何实际意义，玩家要做的只是购买一块新面板。



▲Xbox 360的外形设计经历了多套方案，同一套设计方案也是在无数个细节推敲的基础上才作出定案的。



▲机身面板可以随心所欲地更换，无需再等待限定颜色的新版主机。



▲用户可将游戏内容及影像等存放在Xbox 360的可拆卸式硬盘中，然后带到朋友家中分享。



▲由于Xbox的手柄设计遭到恶评，Xbox 360的手柄设计在每个小细节上都经过了仔细推敲。

www.plumbook.cn

Xbox360的外形结构

主机



这个是碟仓的开关按键。

这个是无线手柄的信号接收端子，可支持4只无线手柄的信号输入。

20GB的可拆卸硬盘置于主机顶部，硬盘并非主机必备配件，玩家可以自由选购。

这两个是记忆卡插槽，目前的标配记忆卡容量为64MB。

这个是无线手柄的信号接收控制按键。

将这个仓盖打开，里面是两个USB 2.0接口，在主机后方的以太网接口旁还有一个USB接口。

机身面板可随意更换，机身可以像PS2那样横竖两个方向摆放。



电源按钮的周围有一个光圈，该光圈分为四个区域，分别以不同颜色的灯表示游戏的状态以及网络上其他玩家的邀请信息。

手柄

Xbox 360采用标准无线手柄，有效距离约10米。手柄一般采用两颗AA电池，可以连续使用40小时。电池电量低的时候会发出警告，玩家可以用赠送的USB接线将其连接到主机上继续游戏。值得注意的是，Xbox 360的手柄也可以用USB线连接到PC上，作为PC游戏手柄。



Xbox 360手柄最重要的一个新按键，在游戏或者看DVD过程中按这个键可以随时进入"Xbox向导"界面，再按一次就可以立即回到游戏或者电影中。并且可以通过该键直接关机。该键四周也有与主机机身电源按键四周相同的光圈，功能相同。

位于L/R键稍上方的这两个对称的键可以方便地进入高级游戏功能选项，相当于Xbox的黑白键。



在这里插入耳麦就可以与世界各地的朋友交谈。

Xbox360的性能

◆Xbox与Xbox 360的性能对比

项目	Xbox	Xbox 360
CPU	英特尔奔腾III 733MHz(单线程)	IBM PowerPC特制CPU(3.2GHz对称型3颗内核，每颗内核2线程，合计6线程)
CPU浮点运算能力	1.466G FLOPS	115.2G FLOPS
GPU	与Nvidia合作研发的233MHz特制芯片	与ATI合作研发的500MHz特制芯片
系统内存	64MB	512MB GDDR3 RAM
内存带宽	主内存6.4GB/S EDRAM 嵌入式动态存取内存:无 前段总线:1GB/S	主内存:22.4GB/S EDRAM 嵌入式动态存取内存:256GB/S 前段总线:21.6GB/S
多边形运算能力	每秒1.165亿个	每秒5亿个
同时处理的材质数	4	16(可使用线性过滤器)
像素填充率	3.7G像素/S	16G像素/S
压缩材质	可使用(6:1)	可使用、DXT1-5和其他的特殊用途(包含通常压缩)
硬盘	内置8GB硬盘	可选购添加20GB硬盘
输入/输出端子	手柄接口×4 以太网接口(10/100)	无线手柄×4、USB 2.0×3、记忆卡插槽×2 以太网接口(10/100)
同时发音数	256	256以上
硬件3D音效加速	对应	对应
杜比数码5.1声道	对应	对应
分级限制	游戏：对应(仅对应北美分级制度) DVD影碟：对应(光盘有分级时)	游戏：对应(对应日本的CERO分级制度) DVD影碟：对应(光盘有分级时)
DVD影碟播放	需要选购相关播放设备	支持DVD-Video、DVD-ROM、DVD-R/RW、DVD+R/RW、CD-DA、CD-ROM、CD-R/RW、WMA CD、MP3 CD、JPEG Photo CD
HDTV游戏	对应	所有游戏对应HDTV及16:9
最大分辨率	1920×1080	1920×1080
尺寸	3.5×10.25×12.75(英寸)	3.27×10.16×12.17(英寸)

Xbox 360详细性能数据表

■特制IBM PowerPC架构CPU

三颗运行频率为3.2GHz的对称型处理器内核，每颗内核2线程，合计6线程。每颗内核1个VMX-128矢量单元。每个线程128个VMX-128寄存器。1MB二级缓存。

■CPU游戏数学运算性能

每秒90亿次点积运算。

■特制ATI图形处理器

500MHz，10MB嵌入式DRAM，48路并行浮点动态分配着色通道，统一着色架构。

■多边形运算能力

每秒5亿个三角形。

■像素填充率

使用4X MSAA每秒填充16G。

■着色运算能力

每秒480亿次着色运算。

■内存

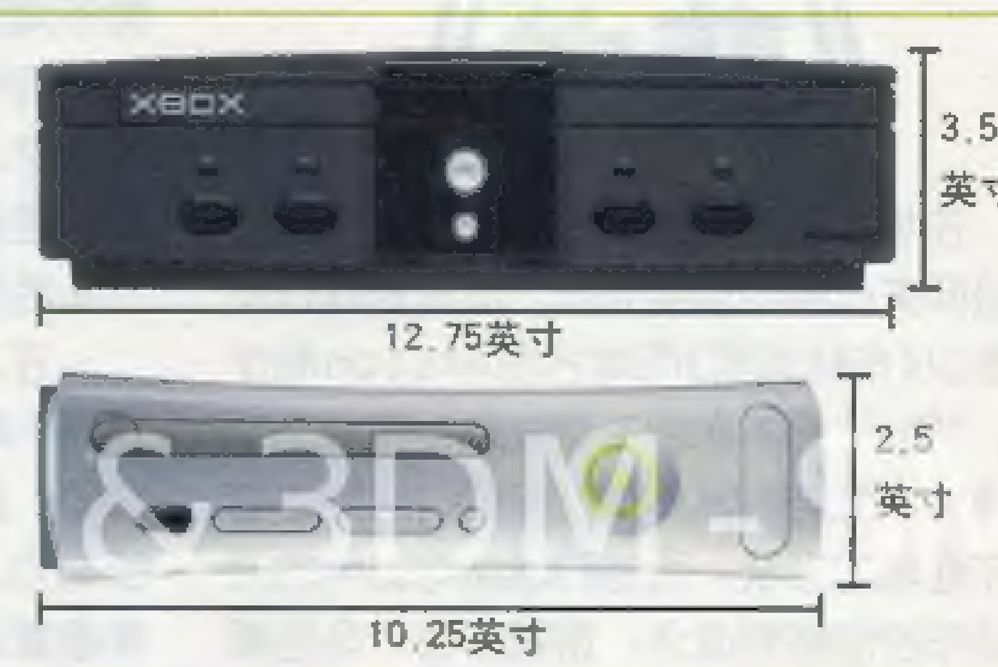
512MB GDDR3 RAM，700MHz DDR，统一内存架构。

■系统浮点运算能力

1T FLOPS(1万亿次每秒)。

■存储

可拆卸可升级的20GB硬盘，12X双层DVD-ROM，标准64MB记忆卡。



Xbox360的主菜单界面

Xbox 360的主菜单界面"Xbox向导"主要分为四大板块，分别为"系统"、"媒体"、"游戏"和"Xbox Live"，其大体格局与之前在游戏开发者大会上公布的基本一致。



新一代Xbox Live

功能完善的新一代Xbox Live是Xbox 360的重要卖点。新一代Xbox Live的服务分为免费的Xbox Live Silver以及收费的Xbox Live Gold两种会员等级。Xbox Live Silver会员可以享受Xbox Live的多数基本服务，包括接入"Xbox Live集市"、进行网络聊天、进行网络游戏等。"Xbox Live集市"中会提供免费内容下载，也有收费内容下载。这些收费内容采用预付费制，具体实施方式类似目前网络游戏的点卡制，玩家也有机会免费获得游戏厂商提供的促销代码，在菜单中输入代码就会获得相应下载内容。至于网络游戏的收费则是由游戏运营商单独制定。Xbox Live Gold会员在银版会员的基础上会享受到视频聊天、官方举办的游戏比赛等服务。



▲Xbox Live集市的内容包括：游戏最新内容下载、会员状态管理、预告片及游戏试玩下载、Xbox主题、下载历史清单、预付费卡及促销代码管理。



◀Xbox Live Gold会员可以在与朋友玩扑克等在线小游戏的同时进行视频聊天，聊天的同时还可以传输影音文件。

Xbox 360的多媒体功能

Xbox 360可以直接播放DVD，用户也可以直接将MP3播放器通过USB线连接到主机上，并直接播放其中存放的音乐。在游戏过程中，玩家可以用这些音乐作为背景音乐。用户也可以直接将数码相机与Xbox 360连接，将其中的照片下载到Xbox 360上，即时制作成幻灯片视频。Xbox 360内置Media Center Extender，如果用户家中有安装了Windows Media Center的PC，就可以用Xbox 360作为影音及照片等媒体文件的接收及播放设备，这样用户就可以在客厅用大电视直接欣赏存放在电脑中的影音文件。



▲Xbox 360的多媒体管理界面，Media Center Extender的新功能体现了微软试图将Windows与Xbox 360结合的野心。

Xbox360初步公开的游戏软件阵容

在E3展前发布会上，微软宣布Xbox 360首批将会有25～40款游戏上市(指的是发售后3个月内)，目前开发中的游戏有160多款。并且Square Enix也宣布加盟Xbox 360，而《最终幻想XI》也确定将会推出Xbox 360的高画质版。EA也宣布将会对Xbox 360给予最大力度的支持。另外，微软也确认Xbox 360将会向下兼容Xbox，不过微软的官方说法是："Xbox 360将会向下兼容Xbox的畅销游戏。"到底是全面兼容还是部分兼容，目前还未能确定。

《死或生4》

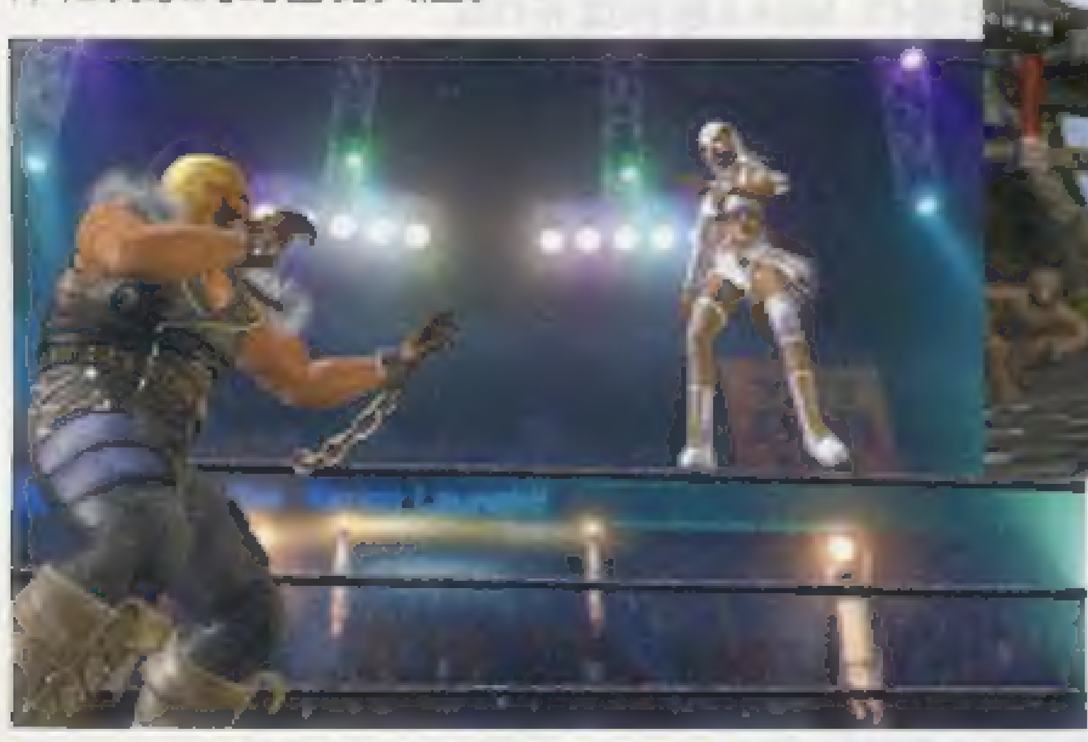
早已放出将在Xbox360上推出《DOA4》消息的Tecmo，在E3展前公布了一段《DOA4》的最新影像。这段影像不仅展示了游戏中的打斗场景和实际画面，同时还包括了三位全新的角色。虽然除了该影像之外，Tecmo目前还没有再公布其他相关情报，我们连3位新角色的名字也无从得知，但本影像还是立刻引起了游戏媒体和玩家们的密切关注。



▲三位新人之一。通过服饰可以判断出她来自日本。



▲三位新人之二。用中国功夫的……黄发外国人？从图中甚至看不出是男是女。



◀最后一位新人。与职业摔角手巴斯打得难解难分，难道她就是传闻中《DOA极限沙滩排球》中的丽莎？

《Frame City Killer》

由Namco美国分公司Namco Hometek利用虚幻引擎3打造的一款融合枪战、追头追车大战、潜入等元素的动作游戏。本作故事发生在近未来，以东亚的几个大都市为主要舞台。玩家扮演杀手Crow，被派往追踪调查贩毒集团头目Khan。游戏将会采用高度开放式结构，玩家可以用多种方式完成任务。



《蓝龙》

由坂口博信统筹、鸟山明担任人设、植松伸夫作曲的顶尖大作，负责游戏开发的是以《布林克斯》而闻名的Artoon制作室。"影子"是本作的主要概念，有一天，主角Shu和他的朋友们发现他们的影子变成了怪物的形状，而他们居然可以用自己的动作控制怪物战斗！游戏中每个角色都有不同的影子，目前MistWalker公开了本作中的5名主要角色：主角Shu的影子是一条蓝龙，Jiro的影子是一头牛怪，Kluke的影子是是一只凤凰，Marumaro的影子是一头老虎，Zora的影子是一只蝙蝠。

在本作中，玩家可以通过更换影子而获得不同的能力。本作将会有200多种怪物影子，玩家还可以通过影子的融合产生新的能力。本作中Shu一行人最终将会对抗掌握着远古强大魔法的魔王Nene。



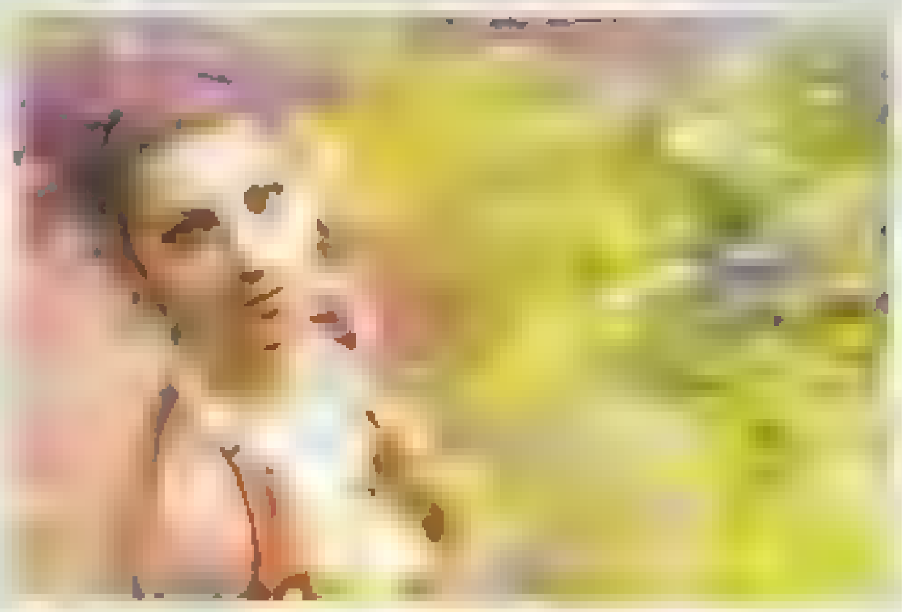


《失落的奥德赛》



《失落的奥德赛》是一款体现了《最终幻想》式华丽壮阔风格的RPG大作，故事讲述主角Kaim被罚在世界上生存1000年。在这千年的岁月中，Kaim成为多个家庭的成员，不断经历人世间的悲欢离合，感受不老不死带来的无尽痛苦。游戏的世界观则是设定于一个正发生魔导产业革命的世界中。

《失落的奥德赛》的制作阵容非常强大，由坂口博信统筹、植松伸夫作曲、日本著名作家重松清撰写剧本、《灌篮高手》作者井上雄彦担任人设。本作由坂口博信的MistWalker公司监修，新成立的Feel Plus制作室负责开发，这家制作室不少成员来自Square Enix。坂口博信表示本作的主要制作目标就是要将一个活生生的世界搬到玩家面前，并且不会有老套的"正邪之争"的概念。而植松伸夫也会在本作中首次尝试爵士乐的音乐风格。



《九十九夜》

《九十九夜》是由水口哲也的Q Entertainment制作室监修，韩国Phantagram公司开发的一款强调"大军势感"的磅礴壮阔的大作。Phantagram之前的《炽焰帝国》已经体现了他们的强劲实力，而这款《九十九夜》的制作目标是真正体现战场上成千上万的士兵战斗的壮阔场面。本作目前的开发阶段已经实现了同屏1000名士兵的战斗，并且每个士兵都采用了诸如凹凸贴图等细腻的效果，目前水口哲也正尝试进一步挖掘Xbox 360的性能，使得同屏出现2000名士兵的战斗场面。本作采用了"多视角场景"的新概念，玩家可以通过多名不同角色的视角观察世界。



▲本作的预告片由专业电影公司制作，其中包括《Animatrix》和《星战前传2》的美术师。



◀在Xbox 360上，如此震撼的战争场面将由您亲手操作！

《Full Auto》



由世嘉发行、多伦多的Pseudo Interactive开发的一款战车型游戏。故事发生在Staunton市，这座城市被黑帮团伙Shepherds所占领，玩家扮演的退休车手被迫重出江湖。本作以竞速为主，战斗为辅，主要目标是在7名对手之前达到终点，而在此过程中要用什么样的手段，就完全看玩家自己的了。游戏中玩家可以给自己的赛车搭配上各种重型武器，通过直接炮轰对手或者周围环境来阻碍对手前进。本作还引入了一个时间控制系统，当玩家因为错误的操作而临近Game Over的时候可以将时间倒转数秒，不过这种能力的使用次数有限。

《幽灵侦察团3》

本作故事发生在2013年，美国、加拿大和墨西哥总统在墨西哥举办政治峰会，探讨贸易合作措施。而墨西哥的叛军利用这次机会绑架了美国总统。当时美军开始布置"Integrated Warfighter System"，用高科技打造超级战士。玩家的任务便是操纵IWS计划打造出来的超级士兵前往墨西哥消灭恐怖份子，救出美国总统。游戏将会以IWS战士佩戴在头部的卫星通信设备"Cross-Com"的视点展开，通过这套系统可以了解周围的环境。在游戏中，玩家除了可以控制整个小队，还可以呼叫空袭支援。







《Test Drive Unlimited》

"《Test Drive》系列"曾在Xbox上推出过3部作品，每一部都是由不同的小组制作，这款《Test Drive Unlimited》则是由系列评价最高的DC版《Test Drive V Rally》的法国Eden小组开发。游戏中收录了来自50多个知名汽车品牌的150多辆赛车，开发组通过卫星拍摄的地面图片和GPS系统精确再现了总面积达596公里的整个夏威夷瓦胡岛，并且玩家可以将镜头视点从汽车上的仪表盘一直拉到整个小岛的空中俯瞰场景。游戏中的车道包括峡谷、森林、城市、甚至火山坑洞。

《完美黑暗ZERO》

本作预计将会是今年11月Xbox 360的首发软件之一。游戏中玩家扮演Joanna。Joanna拥有4个武器槽，每种武器占据1～3格武器槽，例如带着一个火箭筒一下子就会占据3个武器槽。可以选择的武器约有28种，每种武器都有附加功能。游戏预计将会支持64人网络游戏，包括多种网络模式，分别为死亡竞赛和"Dark Ops"，这两种模式又各分为6个子类型。制作人表示本作的网络模式借鉴了《反恐精英》的特点。



◆按照制作人的说法，本作大约发挥了Xbox 360三分之一的性能。



《哥谭赛车计划3》

本作预计将会是今年11月Xbox 360的首发软件之一，仍然由英国的Bizarre Creations制作开发。之前流传出来的一张法拉利360的即时演算画面被确定为《哥谭赛车计划3》的游戏画面。

《勒[illegible]》

由吴宇森成立的Tiger Hill制作室监修、《超能力特工》的Midway芝加哥制作室开发的一款第三人称视点动作射击游戏，在设计上充满了吴宇森式的暴力美学。本作的主角采用的便是周润发的形象，《英雄本色》式双枪射击的经典场面令人感动。



▲昔日港产枪战电影的标志性镜头，如今赫然出现在游戏中。



电脑娱乐的超级计算机



▲PS3的造型非常简洁。据茶谷公之介绍，PS3与Xbox 360一样都非常强调网络接入功能，并且会有类似"Xbox Live集市"的网络交易功能。

▲PS3的手柄终于突破了PS家族的传统造型。该手柄采用蓝牙技术，采用充电电池，充满电的情况下可以连续游戏24小时。



◀这个是PS3的碟仓部分。



微软的Xbox 360从今年年初开始就已经有大量消息传出，其中不乏被确定为事实的传闻。相比之下，索尼对PS3的态度要谨慎许多，一直到索尼的E3展前发布会之前都几乎没有任何消息。因而在SCEA的E3展前发布会，PS3的正式公布给人以更多的惊喜。在发布会上，SCEA总裁及CEO平井一夫、SCE总裁久多良木健将PS3定义为"电脑娱乐超级计算机"！

在本届E3展的会场附近到处可见被拆分的经典"□△○×"标志，宣传口号则是"Welcome Change 3(欢迎变革3)"，显示了PS3试图为游戏业带来变革的决心。与之前人们猜测的一样，PS3的硬件性能确实比Xbox 360强不少。该主机采用了与Nvidia合作设计的"真实合成处理器(Reality Syntheizer，RSX)"，每秒可以进行1000亿次着色运算和510亿次点积运算。该芯片有5亿个晶体管，比目前市面上任何商用处理器都大。该芯片将会采用90纳米级工艺生产。按照理论性能来说，RSX比两颗GeForce 6800 Ultra显卡加起来还要强，而这样两块显卡目前要卖1000美元。可以说，PS3的硬件性能真正达到了超级计算机的等级。



从PS3机体的6个USB接口以及对于多种光碟格式的支持就可以知道，这部"电脑娱乐超级计算机"将会具备强大的多媒体性能。SCE首席技术官茶谷公之在现场演示了PS3的全景影像功能。由于PS3具有2个高画质多媒体接口输出，可以通过向两部HDTV输出视频信号，实现32:9的超宽屏全景影像，让用户在家中就能享受以往只能在电影院中感受的真正宽屏幕电影的震撼。并且该系统也可以实现类似于NDS的功能，用一个屏幕显示游戏画面，另外一个屏幕显示对应信息或者语音聊天界面。

目前PS3已经确定将于2006年春季发售！

PS3详细规格数据表

CPU	CELL处理器PowerPC架构内核，运行频率3.2GHz 每个内核1个VMX矢量单元 512KB二级缓存 7颗运行频率为3.2GHz的协处理器 7颗128位、128道指令的单一指令多资料流(SIMD)通用指令暂存器(GPRs) 用于协处理器的7个256KB SRAM 最高浮点运算能力：218GFLOPS(每秒2180亿次浮点运算)
GPU	运行频率为550MHz的"真实合成处理器(Reality Syntheizer，RSX)" 浮点运算能力为1.8TFLOPS(1800 GFLOPS) 双通道全面支持HDTV(支持最高解析度至1080p，p表示逐行扫描) 多路可程序化平行浮点着色通道
音效部份	支持杜比5.1声道环绕音效、DTS、线性PCM以及其他音频格式(由CELL处理器执行)。
内存部份	256MB XDR主内存，运行频率为3.2GHz 256MB GDDR3显存，运行频率700MHz
系统频宽	主内存带宽：25.6GB/s 显存带宽：22.4GB/s RSX带宽：20GB/s(写入时带宽)+15GB/s(读取时频宽) 系统总线带宽：2.5GB/s(写入时频宽)+2.5GB/s(读取时频宽)
系统浮点运算性能	2 TFLOPS
存储部份	可拆卸式2.5英寸硬盘插槽一个
输出入	前方4个USB接口，后方2个(USB 2.0)
接口部份	1个Memory Stick/Memory Stick Duo/Memory Stick PRO插槽 1个SD卡及mini SD卡插槽 1个CF卡插槽(Type I以及TypeII)
通讯机能	3个以太网络通讯端口(10BASE-T/100BASE-TX/1000BASE-T，1个输入用/2个输出用) 支持Wi-Fi IEEE 802.11 b/g无线网络 支持蓝牙Bluetooth 2.0(EDR)
手柄部份	支持蓝牙无线手柄(最高可达 7 个) 支持USB2.0手柄(有线) 支持Wi-Fi(与PSP联机用) 支持网络(通过IP)
影音输出	支持分辨率：480i，480p，720p，1080i，1080p 支持2个高画质多媒体接口输出(High Definition Multimedia Interface，HDMI) 1个影音多重输出(AV Multi Out)接口 1个数字输出(Digital Out)光纤接口
支持光盘媒体	PlayStation(PS)CD-ROM，PlayStation 2(PS2)CD-ROM，CD-DA，CD-DA(ROM)，CD-R，CD-RW，SACD，SACD Hybrid(CD layer)，SACD HD，DualDisc，DualDisc(声音面)，DualDisc(DVD 面)
DVD机能	DVD-Video(DVD 影片播放)，DVD-ROM，DVD-R，DVD-RW，DVD+R，DVD+RW(DVD+/-RW均支持)
蓝光光驱功能	PlayStation 3(PS3)BD-ROM，BD-Video(支持蓝光光碟影片播放)，BD-ROM，BD-R，BD-RE(支持只读BD、一次写入 BD、可抹写BD光盘片)

PS3大作群规模空前！

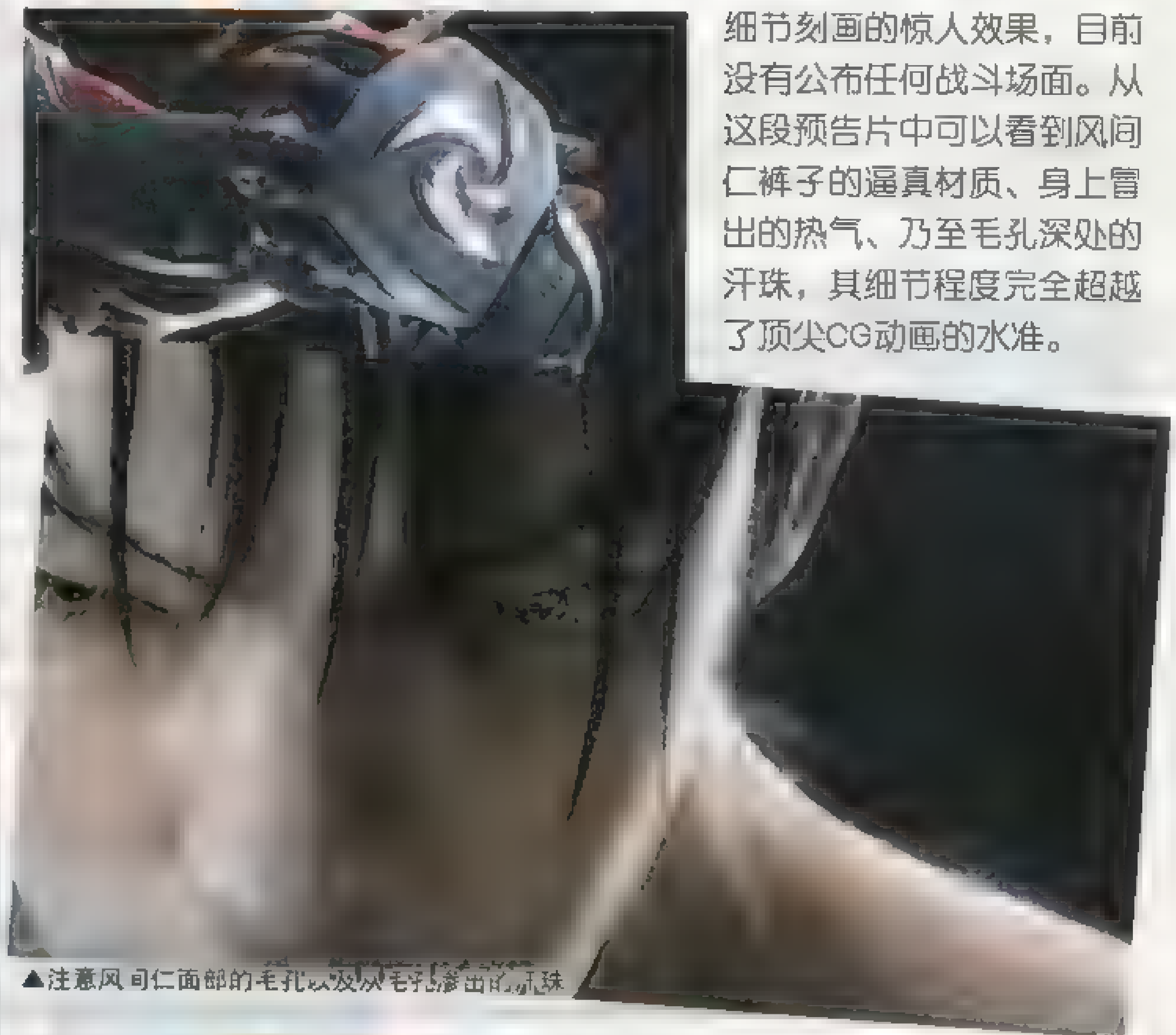
在SCEA的E3展前发布会上公开的新作影像基本上都是在炫耀PS3的强大性能，目前看来其中多数作品完成度都很低。尽管如此，PS3的"可怕"的大作阵容依然足以令所有对手胆寒。在发布会现场，小岛秀夫确认了PS3版《潜龙谍影4》，Rockstar Games也确认了PS3版《GTA》新作。而Capcom、Namco、Bandai、Koei等更是拿出了实际游戏影像，《鬼泣4》、《铁拳》新作、《GT赛车》新作、《机动战士高达》新作、《仁王》、《杀戮地带》新作、《大逃亡》新作等影像的连番轰炸使得发布会现场的欢呼声此起彼伏，尤其是以即时演算重制的《最终幻想VII》的片头更是获得了满堂彩。



▲《最终幻想VII》即时演算技术演示片的品质远远超越了原作的CG动画，可说是达到了CG电影版《最终幻想VII 再临之子》的水准。

《铁拳》新作

《铁拳》PS3版新作的预告片主要展示PS3进行人物细节刻画的惊人效果，目前没有公布任何战斗场面。从这段预告片中可以看到风间仁裤子的逼真材质、身上冒出的热气、乃至毛孔深处的汗珠，其细节程度完全超越了顶尖CG动画的水准。



▲注意风间仁面部的毛孔以及从毛孔渗出的汗珠

《鬼泣4》



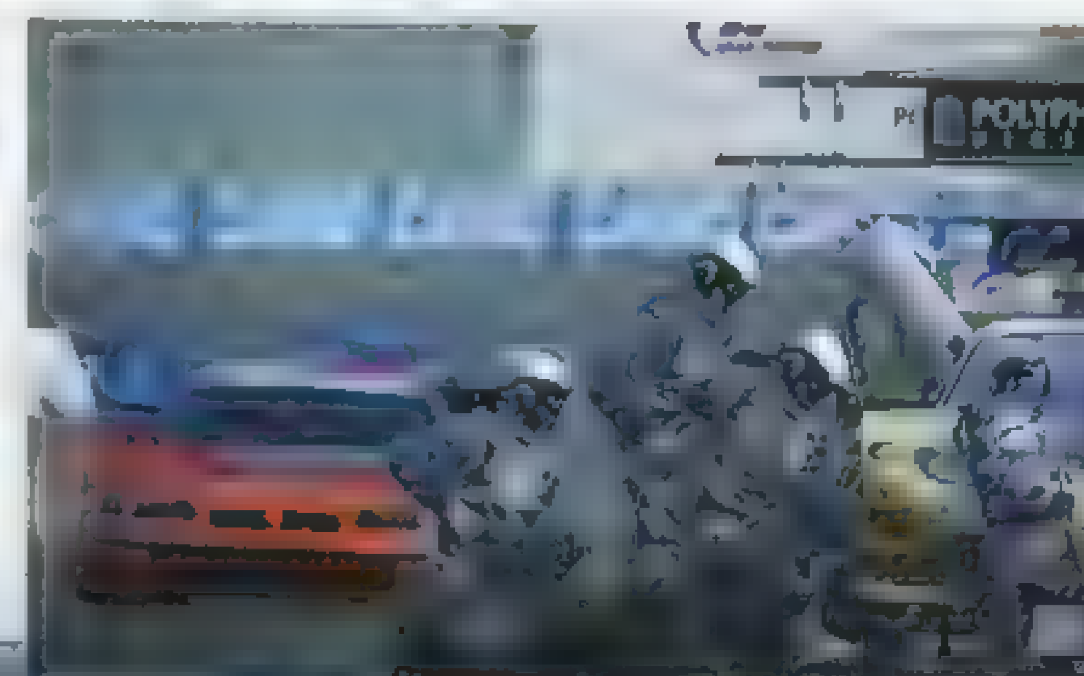


▲冰天雪地中的古堡，这里应该就是本作的主要舞台吧！

发布会现场公布的短片总共只有33秒，其中前20秒都是对《鬼泣3》的回顾。不过从最后匆匆闪过的十几秒画面判断，本作似乎采用了非常独特的图形技术。

《GT赛车》新作

《GT赛车》新作的预告片"Vision Gran Turismo"实际上是由《GT赛车4》与PS3版《GT赛车》新作剪辑而成的，画面中出现字幕"从部分真实到完全真实"，表示这款游戏与《GT赛车4》相比将会是"完全真实"的作品。

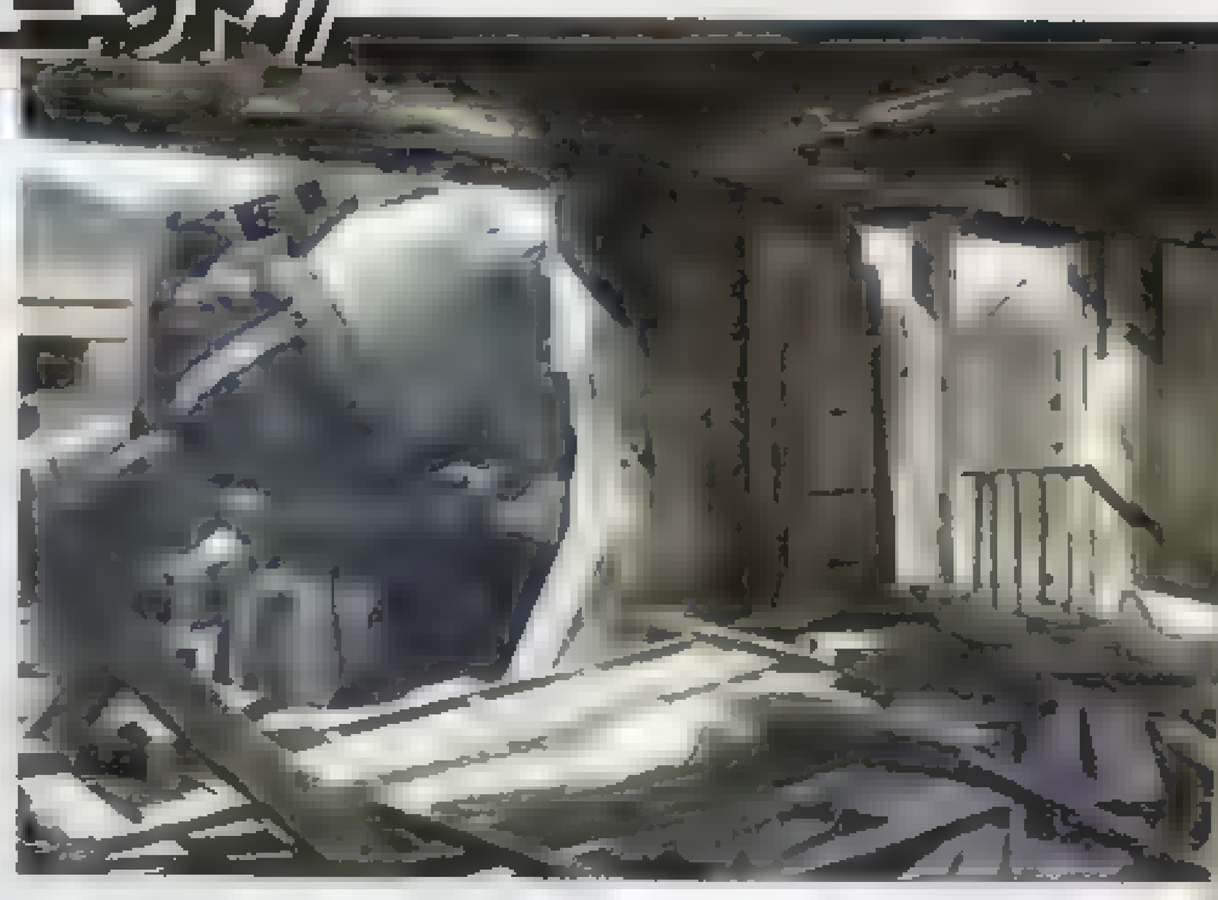




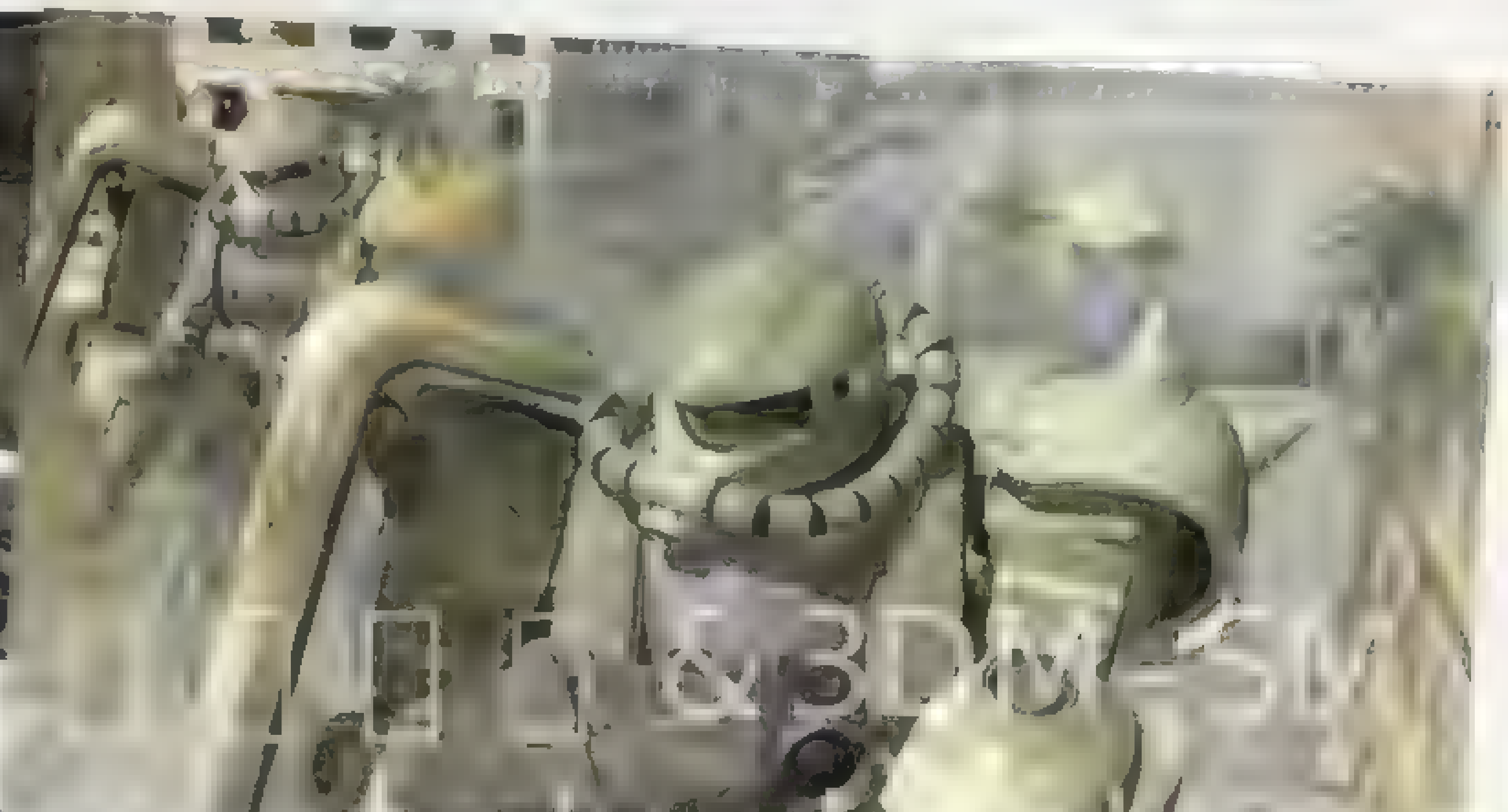
▲赛道周围熙熙攘攘的观众和工作人员不再是纸片人，而是真正由多边形构成的3D建模。

《高达世界》

目前该作的游戏类型并未确定，目前公布的预告片水准与以往《高达》游戏中的3DCG动画处于同一等级，看起来应该是一款动作射击游戏。考虑到Namco与Bandai的合并，不知道Namco是否也会参与到本作的开发中呢？



▲如果从CG动画的角度来评价，这样的画面或许算不了什么，如果是即时演算，情况就完全不同了。



《仁王》

本作就是之前Koei全球第一款正式公开的PS3游戏《鬼》的正式定名，根据日本影坛巨匠黑泽明的遗稿制作，主角是地方诸侯与外国女性所生、外号为“鬼”的战士，长有一头金发。故事背景为日本战国时代。

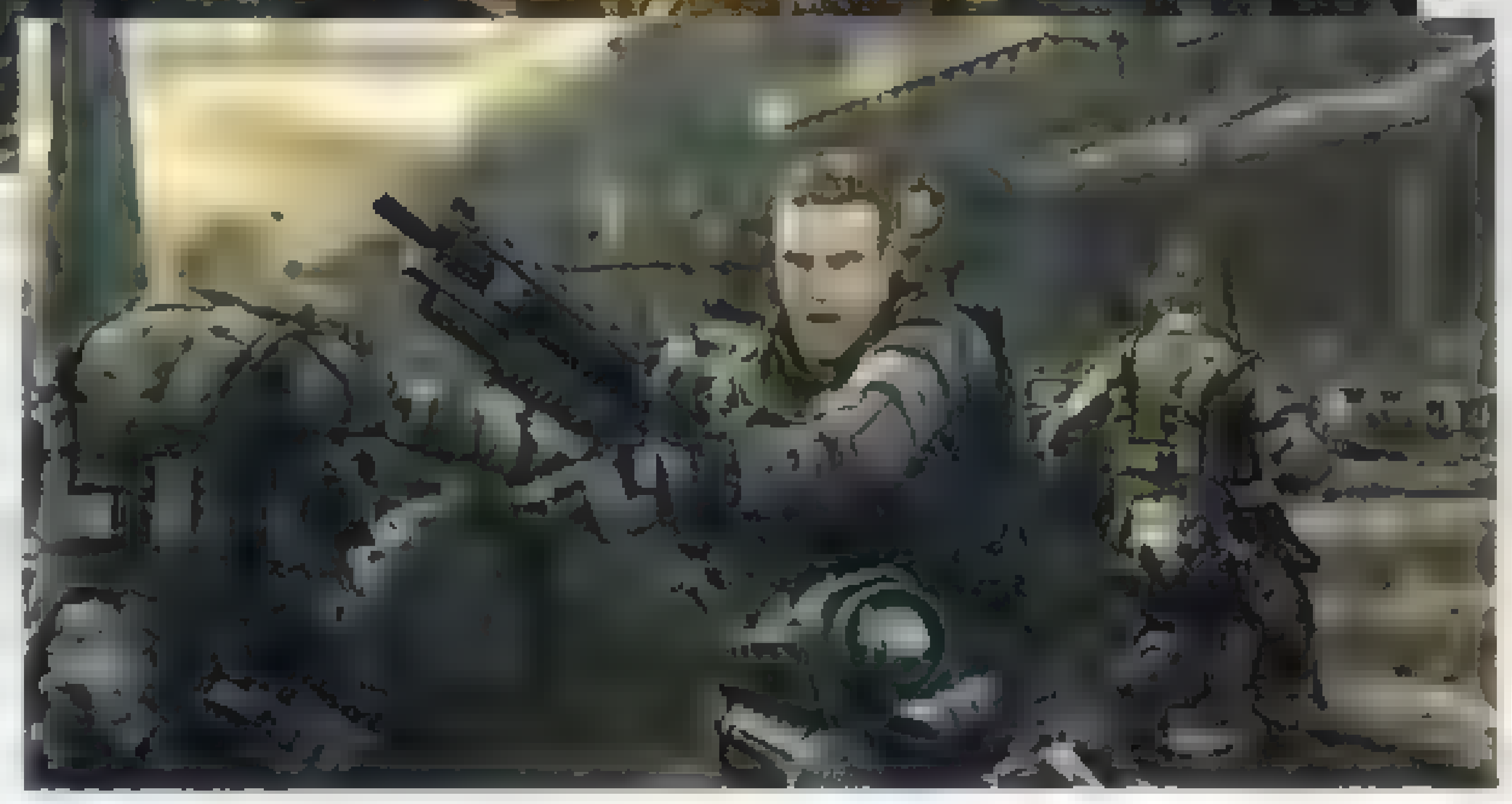


▲从目前公布的预告片可以看出，《仁王》似乎是一款类似“《真·三国无双》系列”的动作游戏。

《杀戮地带》新作

SCEA公开的新作预告片中，《杀戮地带》的新作是最令人震撼的。小编们在看了这段预告片后都大呼“Halo Killer”诞生了！在战场氛围的营造方面，本作绝对可与《拯救大兵瑞恩》等顶尖战争电影相媲美。去年8月国外媒体在采访位于荷兰阿姆斯特丹的Guerilla制作室时，该制作室表示并未收到任何PS3开发工具包，也没有打算将《杀戮地带2》做到PS3上。也就是说，目前公开的开发成果最多只用了9个月！


▲本作的爆炸效果非常惊人。


▶单从静态截图已经很难感受到本作所带来的强大视觉冲击力。

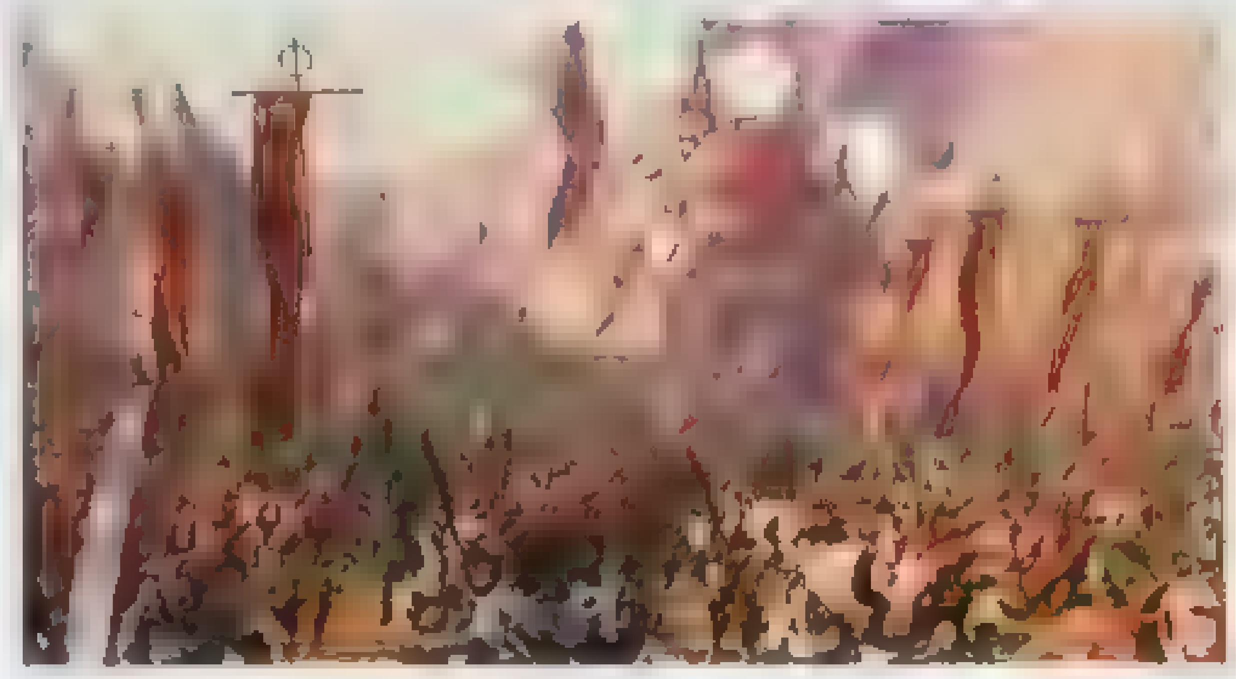
《Eyedentify》

与其他游戏不同，《Eyedentify》的预告片所展示的并非PS3的性能，而是其所带来的全新游戏方式。本作将会利用新一代EyeToy更加强劲的功能，以及新一代的语音识别技术。玩家将会通过EyeToy摄像头进入游戏中，化身为两位女特工的长官，向他们下达命令。


▲玩家将会在游戏的通讯屏幕中出现，并且与游戏中的人物“交谈”。

《天剑》

每逢主机的时代交替之际总是会涌现一些实力派新兴游戏制作室，如今看来，Ninja Theory或许将会成为P S 3 时代的幸运儿。《天剑》(Heavenly Sword)是一款较早公布的次世代游戏，不过当初单看静态截图还是无法看出其真正实力。这次公开的PS3游戏预告片中，《天剑》绝对是佼佼者。无论是女主角丰富流畅的动作，还是战场的磅礴感都体现了顶尖大作的品质。


▲这样庞大的战争场面让人想到了《指环王》。



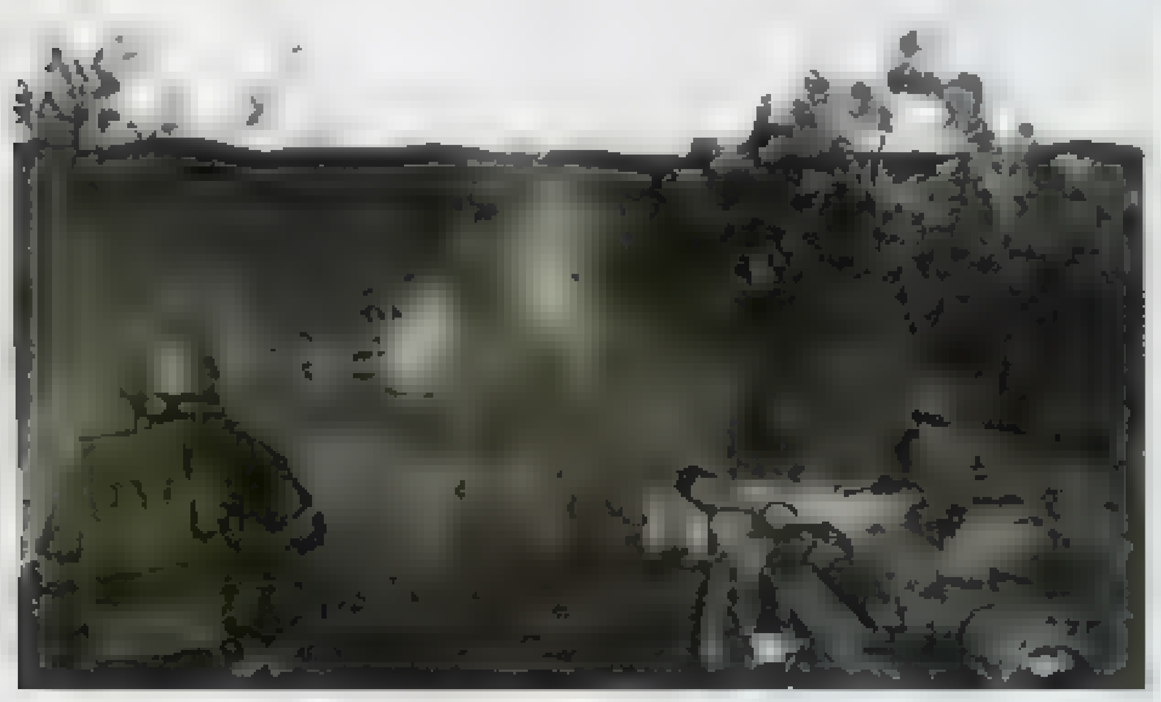
《大逃亡》新作

“《大逃亡》系列”是SCEE的旗舰级作品，在欧洲市场有着相当强的号召力。而这种以真实再现实地原貌为目的的游戏在PS3时代简直是如鱼得水。Team SOHO小组已经对伦敦市区研究了5年时间，如今凭借PS3的强大性能，玩家将会看到一个真正的活生生的伦敦出现在电视屏幕里。

◀你能分辨出这样的画面与实拍照片的区别吗？

《I—8》

或许你对这样一款FPS游戏来自《瑞奇与叮当》的Insomniac制作室感到意外，实际上，Insomniac在P S 时代就已经开发过一款叫做《Disruptor》的FPS游戏。本作表面上非常接近二战题材FPS游戏，不过也加入了诸如怪物等科幻元素。目前所公布的预告片中，爆炸等物理效果的表现极为惊人。


▲对于一款FPS游戏来说，本作中同屏出现的敌人数量非常可观。



《杀戮日》

之前育碧已经在公布新财年展望时透露有一款叫做《杀戮日》(Killing Day)的次世代FPS大作。在SCEA发布会上首次公开的预告片中，环境的可破坏效果非常引人注意。本作据称将会是育碧培养的又一个王牌系列。

◀爆炸的效果非常惊人，四周的环境基本上都可以被炸毁。

《机车风暴》

在S C E A 的展前发布会上，这款《机车风暴》(Motor Storm)的预告片比《GT赛车4》还要惊人。本作由英国的Evolution制作室开发，之前他们的代表作是“《世界拉力锦标赛(WRC)》系列”。这段《机车风暴》的预告片完全可以用无懈可击来形容，无论是环境互动性、画面效果、物理效果都很难挑出不够逼真的地方。


▶虽然车体损坏系统在赛车游戏中并不少见，这样的细节程度仍是令人难以置信。

&3DM-SMV

REVOLUTION

任天堂“革命”——蓄势待发！



任天堂掌机家族再添新丁

在任天堂E3展前发布会召开之前数日，网上曾经流传出一段“Nintendo On Revolution”的影像，这段影像制作得极为专业，并且极具感染力，其中提出的“立体眼镜”、“身体操作”等特点都让人大为期待。可惜后来被证实为业余爱好者的作品。不过任天堂“革命”的另类操作形态依然是倍受期待。

美国时间5月17日上午9点30分，任天堂在好莱坞柯达剧院举办了E3展前发布会，在发布会上任天堂社长岩田聪首次向媒体公开了“革命”的造型，并且公布了任天堂掌机家族的新成员。



与往常一样，任天堂的发布会先是公布了当前的经营状况。美国任天堂市场部行政副总裁Reggie Fils-Aime表示，目前GBA与GBA SP仅在北美的销量就已经突破了2800万台，NDS的全球销量目前也已经突破500万台，其软硬件销售比例达到4：1。GBA与NDS合起来总共占据了掌机市场94%的份额。或许是为了庆祝GBA获得的巨大成功，任天堂出人意料地公布了GBA的改良型超迷你版“Game Boy Micro”。这款GBM非常小巧可爱，重量只有80克，而屏幕将会比GBA SP更加清晰明亮。其功能则是与GBA SP相同。



◀GBM不仅小巧，其外壳也是可以随意更换的。

“革命”——2006年爆发

本次任天堂发布会最让人期待的自然还是“革命”的公布。虽然此前曾经有传闻说任天堂不会在E3上展出革命的造型，甚至可能不参展。不过就在任天堂新闻发布会召开之前几个小时，《今日美国》就已率先报道了“革命”的造型。正如之前任天堂透露的消息一样，革命的造型相当小巧，只比3个DVD盒叠在一起稍大一点。该主机采用的是标准的直径为12厘米的DVD光碟，内置512MB闪存用于数据存储，机身设计有1个SD卡插槽以及2个USB 2.0接口。可惜的是，人们最为关心的革命的控制器目前并没有公开，任天堂仅宣布这将会是一款无线控制器。此前岩田聪曾经表示革命的控制器由于太有创意，担心被对手模仿，因此一直以来都是任天堂的最高机密。

在性能方面，岩田聪明言“革命”的性能不会很强。该主机采用IBM代号为“百老汇”的主处理器，以及ATI代号为“好莱坞”的图形处理器。根据《今日美国》的报道，革命的性能将会是NGC的2～3倍。这样的性能与Xbox 360和PS3相比显然有着较大的差距，不过岩田聪表示，革命的关键在于新的游戏方式。



◀革命目前已经确定将于2006年发售，革命也可以播放DVD，不过需要添加播放设备。

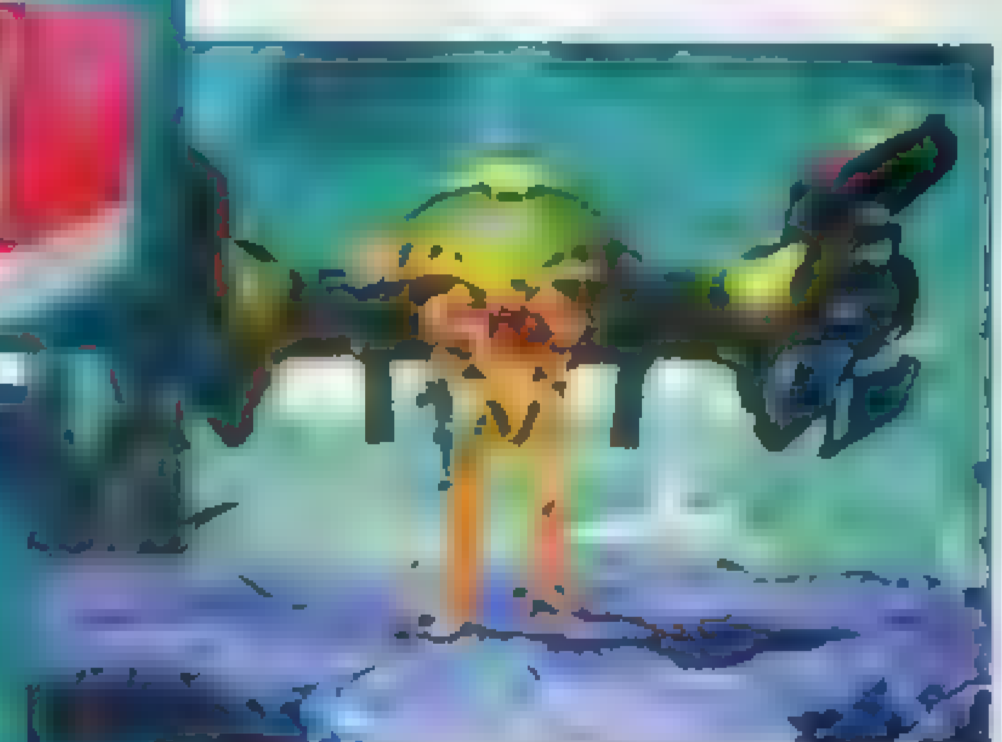
网络化与游戏阵容

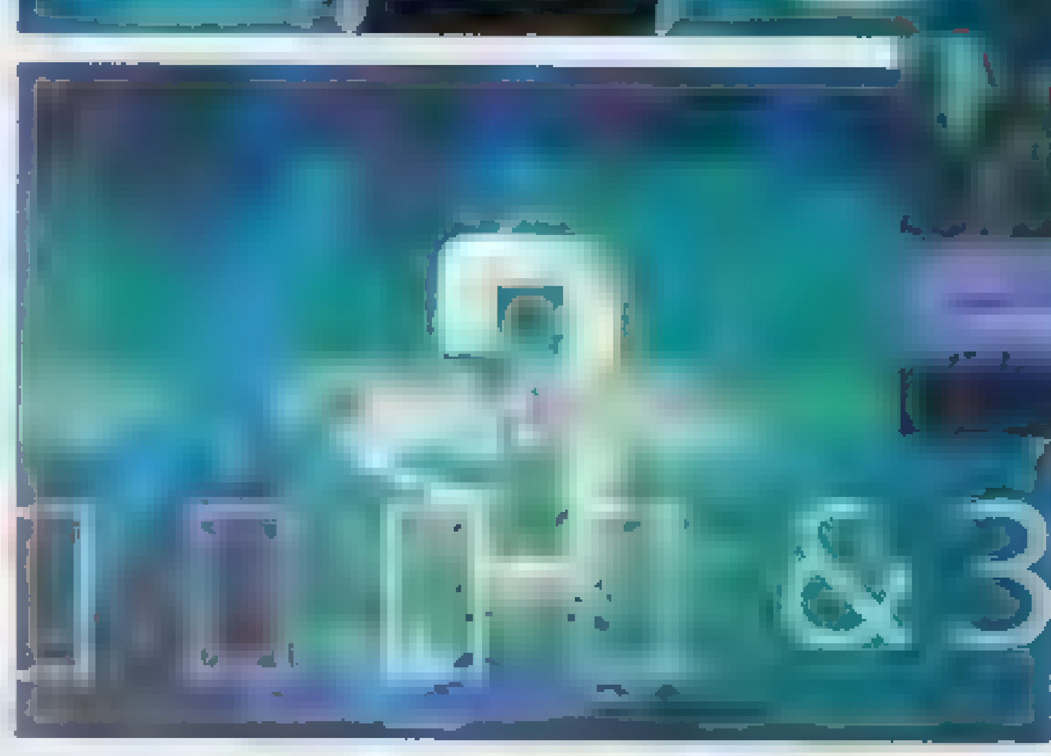
与今年3月游戏开发者大会上公布的一样，革命将会具备完善的网络功能，并内建Wi-Fi无线网络功能，可以与NDS进行无线通信。任天堂将会为革命打造类似Xbox Live的宽带网络服务，今后将会提供FC、SFC、N64乃至NGC的游戏供玩家下载。革命的网络服务将会从主机发售开始同步启动。

软件阵容方面，任天堂宣布已经获得Square Enix的支持，目前S·E正在开发革命版《最终幻想 水晶编年史》，并且该作将会应用到Wi-Fi功能。该作预计将会与NDS版《水晶编年史》具备互动功能。而任天堂方面目前也已经开始投入革命版《塞尔达传说》、《马里奥》等顶尖系列的新作开发。在任天堂发布会现场公开的惟一一款游戏是《银河战士Prime》的新作，由于是一段CG动画，因此还看不出来革命的实际演算能力。不过任天堂表示这款游戏是一个“重大计划”，应该是反映革命独特操作性特点的作品。



◀对于革命，岩田聪表示他们的目标是让所有家庭成员都能其乐融融，不管他们是否玩过游戏。





◀▲虽然没有确认该作是否《银河战士Prime3》，不过在预告片最后确实出现了“3”的字样。

千年修得共枕眠？

天马牵红绳，南梦宫、万代两公司喜结连理



▲左起分别为石村繁一(Namco社长) 高木九四郎(Namco副会长)、中村雅哉(Namco会长)、高须武男(Bandai社长)及上野和典(Bandai董事)。

去年，Namco(南梦宫)与Bandai(万代)宣布启动"天马计划"，依靠Namco的游戏开发实力和Bandai的品牌实力，开发基于Bandai品牌的游戏作品，其第一款游戏就是《机动战士高达 一年战争》。恐怕没有多少人会预料到，这项合作计划竟然成就了游戏业内的一段大好姻缘，Bandai与Namco这两家老牌企业将会合并成为Namco Bandai Holdings Inc.。

5月2日，日本正值"黄金周"的十天长假，Namco与Bandai突然召开新闻发布会，宣布将于今年9月27日正式合并。Namco与Bandai的合并方式与之前的Sega Sammy相似，将会分为多个阶段。第一个阶段就是成立总控股公司Namco Bandai Holdings，Namco和Bandai成为旗下子公司，两家公司的品牌乃至业务运营保持相对独立；在这个磨合期阶段后，预计在2006年内，两家公司将会真正融为一体。

Namco与Bandai的此次合并将会采用换股的方式进行，Namco每股兑换新公司的1股，Bandai每股兑换新公司的1.5股。合并后Bandai持有新公司57%的股份，而Namco拥有43%的股份。Namco与Bandai目前的年营业额总计约为4600亿日元，利润约440亿日元。Bandai现任社长高须武男将会担任新公司的社长，而Namco副会长高木九四郎将会担任会长，原Namco创始人中村雅哉担任新公司的最高顾问。合并后的Namco Bandai今后的业务主要包括"玩具、游戏、影视"三个大项，其中游戏业务的年营业额超过1000亿日元。三年内，Namco Bandai的预计销售收入将会达到5500亿日元，利润达550亿日元。

Bandai现任社长高须武男在新闻发布会上表示，Namco与Bandai的合并计划是从去年《机动战士高达 一年战争》的项目提案开始的。Bandai与Namco在合作过程中发现双方的互补性极高，几乎没有业务重叠带来的压力。当时双方高层就开始探讨合并的可能性。两家公司合并考虑到的最重要的着眼点就是利用Namco的技术力和Bandai所掌握的大批动漫角色品牌，打造出具有更高产品价值的游戏作品。作为合并的第一步，目前Bandai已经收购了Namco的700万股股票，交易额为105亿日元，相当于目前Namco 6.3%的股份。Namco和Bandai的合并声明发表后，Bandai的股价下跌了2.5%，以2335日元收盘，Namco的股价飙升了8.9%，以1531日元收盘。

■关于Bandai

1950年7月，山科直治用100万日元在东京台东区建立了万代屋。1961年该公司更名为Bandai。Bandai于1985年推出了第一款游戏《魔鬼筋肉人》(FC)，销量超过100万套。1986年1月Bandai在东京证券交易所二板上市，1987年8月转为东京证券交易所一板上市。目前Bandai已经是日本最大的玩具公司，市值超过2600亿日元，雇员数量超过900人。Bandai曾于1997年期间宣布将与SEGA公司合并，但最终合并计划取消。

■关于Namco

1955年6月中村雅哉用30万日元在东京成立了中村制作所，1977年公司更名为Namco，次年推出其第一款街机游戏《GeeBee》。1988年Namco在东京证券交易所二板上市，1991年转为一板上市。目前Namco旗下业务主要分为四大块：街机、家用游戏、饭店以及游乐场所运营。所占业务比例大致为：街机20%、家用机软件23%、饭店业务3%、游乐场所运营54%。2003年底Namco曾向SEGA提出合并的建议，但最后SEGA仍是与Sammy在2004年进行了合并。

EA年收入首次突破30亿美元

《极品飞车》一年卖1500万！EA去年营业利润不增反降

EA日前宣布其2004财年总销售收入首次突破30亿美元，达到31.39亿美元，比2003财年的29.57亿美元提高了6%。不过全年利润只有5.04亿美元，比去年减少了7000万美元。本财年EA有31款游戏销量超过100万套，6大系列作品销量超过了500万套，分别为：《模拟人生》、《极品飞车》、《Madden NFL》、《FIFA》、《指环王》、《哈利·波特》。本财年内"《模拟人生》系列"销量超过了1600万套，"《极品飞车》系列"销量超过了1500万套。

虽然EA的总体经营业绩依然呈上升趋势，不过增幅比以往大大降低。EA首席财务官Warren Jenson公开表示对这一经营成绩十分失望，市场投资者同样对其表示失望，EA的财报公布后，其股价大幅下跌了8%。



3DM-SM
www.plumbook.cn

首款中文PSP游戏公布

中国台湾地区PSP正式登场、东南亚用PSP三地发售

东南亚用PSP于5月12日在中国台湾、中国香港及新加坡上市。台湾的PSP价格高于香港及新加坡，香港的PSP套装价格为港币1980元。东南亚版PSP目前还没有中文系统，同样为英文与日文，但SCEH明确表示今后将可以通过升级的方法让PSP支持中文。

三地都举行了首卖仪式。其中中国台湾地区，SCEH在台北西门町举办了特卖活动，吸引了众多玩家与民众的参与。特卖活动中提供了限量的优惠赠品方案，而且请到台湾知名的电玩节目主持人大炳与小娴主持现场活动，SCE中国、亚洲事业本部长安田哲彦也亲自来到现场。安田表示，目前PSP在台湾的销售目标为今年夏季前卖出10万台，本财年内销售20万台。而关于UMD电影与音乐出版物，安田表示针对台湾的第3区UMD影音出版物，由于牵扯到的营销层面范围很广，所以目前还没有正式定案。在游戏的制作方面，安田表示目前尚无台湾游戏厂商参与PSP的游戏开发，如台湾厂商能舍弃以模仿为主的制作方式，往后还是可能有合作的机会。


▲台北发卖会现场。


▲PSP货源充足。


▲《天地之门》中角色动作之漂亮、流畅令人咋舌。（图为日版画面）

趁着PSP发售的大好日子，SCEH正式公布了首款将进行中文化的PSP游戏《天地之门》！本作是由Climax开发、SCE发行的大作A·RPG，故事是东方风格的武侠题材，本作日版预计今年7月发售，中文版目前预定在今年秋季发售。本作除了是首款中文版的RPG之外，同时也将会是亚洲地区首款支持通过互联网进行联机的游戏！

PSP将出货1200万台

索尼公布2004财年财报、PS家族全球累计销量公布



索尼日前公布了截至2005年3月31日的2004财年财务报告。2004财年整个索尼集团业绩再度下滑，总营业额比上一财政年度大幅减少了3368亿日元，不过电影部门的营收使其税后净利达到了1630亿日元，增幅达到85%。索尼游戏部门的销售收入为7298亿日元，比2003财年的7802亿日元减少了6.5%；营业利润为432亿日元，比2003财年的676亿日元大幅减少了36.1%。利润以及销售收入减少的主要原因是PSP发售必要的市场宣传费用，以及美日欧三地硬件的战略性价格调整，去年年底超薄PS2在欧美的严重缺货也是此次SCE业绩下滑的主要原因。

在预计2005财年游戏主机的出货量方面，索尼表示2005财年PSP的出货量将会达到1200万台！另外PS2在本财年的预计出货量也是1200万台，之所以预计PS2的出货量会减少，主要是因为“次世代娱乐系统”（PS3）将近。

PS家族全球软硬件销量表（截至2005年3月31日）

[illegible]	2004年度出货量	与上年度比较	累计出货量
全球	1617万台	-393万台	8747万台
[illegible]	2004 年度出货量	与上年度比较	累计出货量
全球	277万台	54万台	10249万台
PSP	2004年度出货量	与上年度比较	累计出货量
日本	144万台	无	144万台
北美	153万台	无	153万台
全球	297万台	无	297万台
PS2游戏	2004年度出货量	与上年度比较	累计出货量
全球	2亿5200万套	+3000万套	8亿2400万套
PS游戏	2004年度出货量	与上年度比较	累计出货量
全球	1000万套	-2000万套	95900万台
PSP游戏	2004年度出货量	与上年度比较	累计出货量
日本	270万套	无	270万套
北美	300万套	无	300万套
全球	570万套	无	570万套



《黑客帝国》将有不同的结局

《黑客帝国：尼奥之路》画面公开，号称将展现千人大战



Atari于5月10日公开了《黑客帝国：尼奥之路》（The Matrix：Path of Neo）的游戏画面以及初步细节，本作由《黑客帝国》第一部游戏《Enter the Matrix》（身临矩阵）的开发组Shiny开发。游戏可以说是电影三部曲的“导演剪辑版”，将会出现电影三部曲以及动画版《Animatrix》的经典片段。本作所采用的游戏引擎在《Enter the Matrix》的基础上进行大幅改良，将会出现尼奥与1500个“史密斯”战斗的壮观场面。

《黑客帝国》电影三部曲的天才导演沃卓斯基兄弟在游戏剧本的撰写和开发过程中提供了帮助，虽然游戏剧情上以电影版为线索，不过结局将会被改变！而且游戏中将会出现电影版被删节的片断，对于所有的《黑客帝国》迷来说，这些都是比原电影DVD更有吸引力的东西！本作的故事从尼奥了解到世界的真相开始，随着游戏的进行，尼奥将会获得电影版中的各种能力，例如中国功夫、躲避子弹、在空中飞翔等。本作于今年冬季发售，对应PS2和Xbox。



www.plumbook.cn

白/银新款超薄PS2公开

欧洲及日本将各推出一款新颜色超薄PS2



5月初，欧洲的SCEE及日本的SCEJ相继宣布将会推出新款超薄PS2。首先是已于5月13日在欧洲上市的丝缎银超薄PS2，其售价为114.99英镑或159欧元。其同种颜色的配套周边也于同日上市，包括丝缎银主机支架、手柄、记忆卡、DVD无线遥控器等，甚至还有一个丝缎银色的EyeToy摄像头。

SCEJ也于5月9日宣布将会推出一款陶瓷白超薄PS2(SCPH-70000CW)，这款新版PS2将于5月26日发售，采用开放价格，预计售价为19800日元。SCEJ同时也会推出售价为1575日元的陶瓷白支架，而陶瓷白的手柄和记忆卡定价都是2940日元。SCEJ方面表示，之所以采用陶瓷白，是因为根据过去的经验白色在日本市场的人气最高。

《潜龙谍影3》全球330万突破

小岛监督全新力作将于E3公开！



▲小岛秀夫将会带给我们怎样的惊喜呢?

近日，Konami公布了旗下最受关注的作品《潜龙谍影3》(MGS3)的成绩单。自去年11月美版《MGS3》发售以来，截止至今年4月，《MGS3》全世界范围内的销量达到了330万套，其中美版150万，日版(2004年12月发售)80万，欧版(2005年3月发售)100万。虽然这个成绩相比起前两作来说稍有逊色，但考虑到欧美地区大作游戏普遍存在的长卖现象，许多大作都能长卖达1年以上，而《MGS3》欧版仅发售仅1个月就达到了100万套，相信《MGS3》未来突破400万套也只是时间问题。

另外，系列生父小岛秀夫先生虽然早已宣布将不参与《MGS4》的开发工作，但他的近况仍然是玩家们关心的话题。有确切消息指出，小岛秀夫正在开发一款新作，而且新作将会在E3展上首度公开！一向喜欢给人们惊喜的小岛秀夫先生会为我们带来怎样的作品呢？E3即见分晓！也请各位读者锁定我刊下期的权威报道。

再临之子将于9月降临

《最终幻想VII 再临之子》DVD发售日终于确定！

野村哲也日前确认《最终幻想VII 再临之子》DVD将于9月14日发售，售价为4800日元，同日将会推出限定版，售价及赠品内容未定，本作的美版，也就是英文版，也将在同一天发售。至于本作的UMD影碟版目前还未确定发售时间。野村哲也表示，本片的影像部分制作已经基本完成，音乐部分将于5月底完成，6月份进行影像和音乐的合成，7月开始进行最终调试，8月份开始进行宣传和促销活动。野村哲也保证说这次S·E绝对不会再延期。



PSP盗版游戏将问世？

黑客组织破解UMD加密技术，主流媒体表示强烈关注

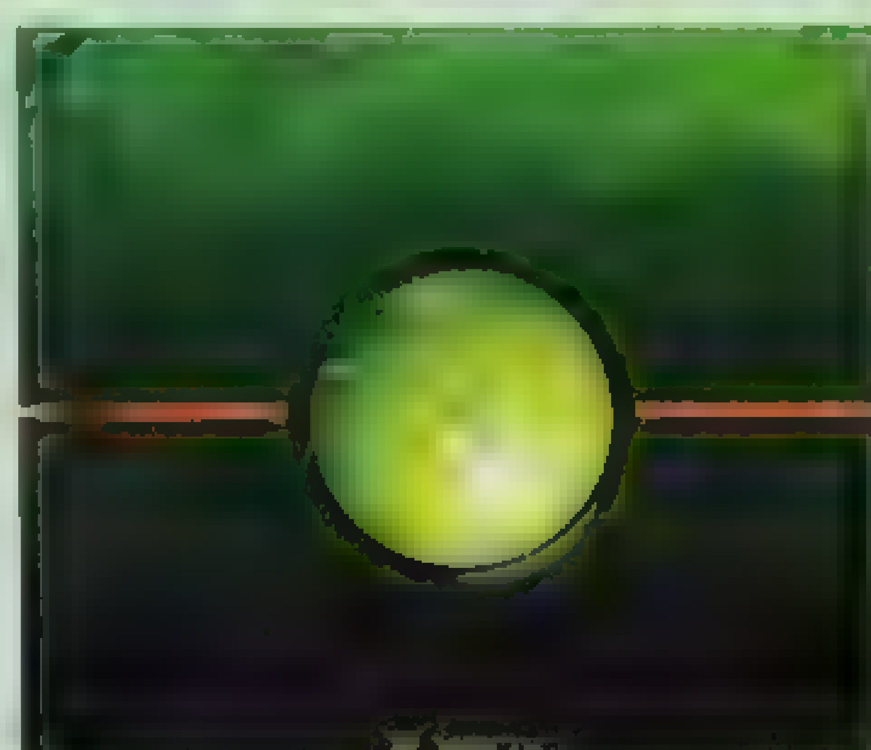
索尼在公布PSP的同时就开始大力宣传其全新的UMD光碟格式，并且宣称其采用了最先进的加密技术，几乎不可能被破解。然而PSP发售不到半年，UMD的加密技术如今就已经遭到破解。国外黑客组织Paradox日前宣布其已经成功破解索尼的UMD光碟，并将PSP游戏的数据导出为ISO文件，这些被破解的游戏包括日版《山脊赛车PSP》、美版《Wipeout: Pure》、以及日版《恶魔战士编年史：混沌之塔》。值得一提的是，UMD碟采用的是标准的ISO9669格式，也就是说可以将其烧录到普通的CD或者DVD上。

即使将PSP游戏数据烧录到DVD和CD上，PSP也是无法直接读取DVD和CD的数据的。不过Paradox此举无疑向索尼敲响了警钟，PSP的盗版游戏还有有可能很快就在市面上出现，并且ISO文件的导出也会成为PSP模拟器的游戏源。一些顶尖媒体都对于Paradox的此举高度关注，全球权威媒体路透社等都对此事进行了报道，而最初对此事进行报道的一些小网站由于担心遭到索尼控告，也纷纷表示Paradox与自己绝无关系。



微软游戏部门收入提升12%

Xbox欧美持续热卖，微软游戏部即将开始盈利



微软宣布截至2005年3月31日的新财季，其游戏部门亏损额从去年同期的2.09亿美元减少到1.54亿美元，该部门报告收益为5.93亿美元，增幅达到了12%。该季度微软的总利润为25.6亿美元，收入为96亿美元。去年同期其利润为13.2亿美元，收入为91.8亿美元。至于整个2005财年，微软预计收入增幅将会达到9～10%之间，达到101～102亿美元。而家庭及娱乐部门预计收入增幅将会达到20～22%。

微软的投资关系部常务董事Curt Anderson表示，由于去年圣诞商战期间Xbox供货不足造成了损失，否则微软游戏部门的经营状况还要更好。目前微软已经开始加大Xbox的产量。微软主席比尔·盖茨表示，他们对于Xbox的目标只是“进入游戏业”，如今人们已经将Xbox和PS2放在了同一位置。盖茨同时暗示微软已经向下一代主机Xbox360投入巨资，相信次世代大战中微软将会胜出。

www.plumbook.cn

新闻短波

短、平、快的游戏资讯

■任天堂日前宣布其77岁的前社长山内溥将会正式退出公司董事会，这一决定将于6月29日任天堂召开股东大会后正式生效。不过山内溥今后会继续担任公司的顾问，并且继续持有任天堂10％的股份。山内溥表示，之所以退出董事会主要是出于年龄的考虑。



■SNK Playmore为《格斗之王》最新一部正统续作申请了商标。每年一作的《格斗之王》从来都是以作品所在年份来命名，而此次申请的商标不是《格斗之王 2005》，而是《格斗之王 XI》(The King Of Fighters 11)，也许是由于没有《格斗之王2004》的原因吧，今后的《格斗之王》可能将会以《格斗之王12、13》的名称出现。

■EA宣布将会在今年年内推出PSP版《战地2：现代战争》，本作由EA的英国制作室开发。并且本作的Xbox360版目前也正在开发中，预计明年初发售。

■任天堂宣布目前"《口袋妖怪》系列"的全球销量已经突破1.36亿套，《口袋妖怪》相关产品创造出的市场规模达150亿美元，仅《口袋妖怪》的卡片就卖了130亿张。任天堂所公布的《口袋妖怪》销量中还不包括5月1日在北美上市的《口袋妖怪 绿宝石》，该作的预约量就超过了14万套。任天堂将于5月14日公开一款《口袋妖怪》新作。



■Square Enix著名制作人野村哲也在接受媒体采访时表示，目前S·E正在为PSP版《危机之源：最终幻想VII》设计前所未有的游戏系统，本作虽然定义为动作RPG，不过野村哲也表示其最终形态将会超越所有人的期待。

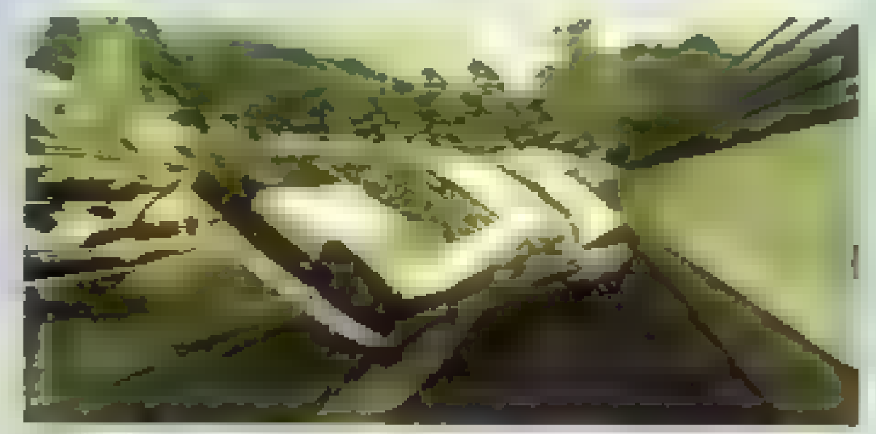
■美国ABC News宣布将会在其官方网站上提供PSP视频短片的点播式下载服务，其中第一个提供下载的节目将会是电视网络著名的技术类节目"Ahead of the Curve"。美国AtomFilms也于同日开张了新的"移动电影院"，首批提供3部免费电影下载，分别为：《Football》、《In God We Trust》、《Rockfish》。

■SCEJ宣布《源氏》的主题曲将会是元千岁演唱的《偷月》，而本作中女主角静御前则是由日本知名女优香椎由宇配音。



■Activision宣布其2004财年营业收入大幅提升了48%，达到14.04亿美元，而营业利润飙升了78%，达到了1.383亿美元。Activison的手机部门营业额增幅达456%。Activision目前已经保持了13年的连续增长。

■EA公布新作《火爆狂飚 传奇》(PSP)，本作仍由"《火爆狂飚》系列"开发组Criterion公司开发。本作是系列的集大成之作，收录了来自《火爆狂飚》前三作的精华，包括音乐、赛道、赛车、系统等。本作将会极力推荐玩家用多人游戏的方式进行游戏，对应一碟多人玩系统，并且有很多汽车只有玩过无线多人游戏才能获得。本作中会有25辆隐藏赛车，在单人游戏模式中只有5辆隐藏赛车，还有20辆赛车需要通过无线多人游戏才能获得！



■史上最大游戏音乐盛典——"Video Game Live"将于7月开始在美国巡演，由美国知名游戏音乐作曲家Tommy Tallarico(代表作品有《救世主降临》、《托尼滑板》等)和Jack Wall(代表作有《翡翠帝国》、《分裂细胞》等)主办。在音乐会上演奏的音乐包括：《塞尔达传说》、《马里奥》、《光环》、《潜龙谍影》、《最终幻想》、《恶魔城》、《索尼克》、《古墓丽影》等。

UCG短信新闻

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入"UCG短信新闻"，你每天都能收到小编们尤其是"UCG新闻官"SOUL精选的1～2条短信新闻，加入方法如下：(5元包月)

中国联通用户 发送RB到9355700

中国移动用户 发送RB到3355700

本期关注数字

和小编们一起关注本期敏感数字

4300万套销量

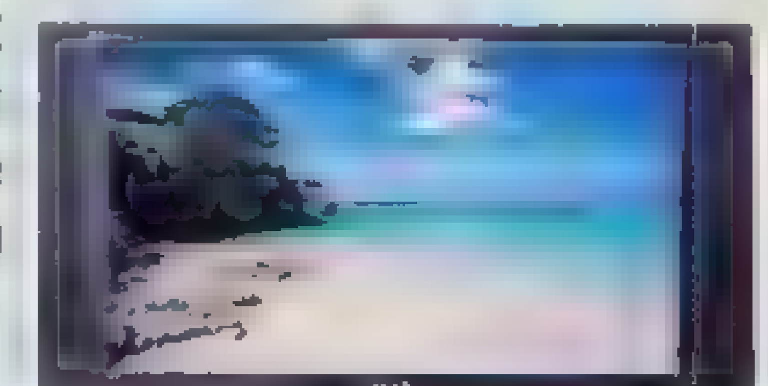


世界上累计销量最高的赛车游戏是什么？《极品飞车》？《GT赛车》？目前没有《极品飞车》各平台的所有累计销量的数据，但如果只算单平台，那销量最高的赛车游戏就只能是后者了。随着《GT赛车4》在全球范围销售的展开，"《GT》系列"的累计销量也在不断上升中，目前这个数字是4300万套。其中《GT赛车3》的销量高达1436万套，是史上销量最高的赛车游戏，《GT赛车4》则至少还可以再卖个一两年，突破1000万也很有可能。以下就是各作《GT赛车》的销量数据，我们不得不感叹，"《GT》系列"真是一个"怪兽级"系列。

游戏名	日本	北美	欧洲	其他	总销量
GT赛车	255万	399万	429万	1万	1084万
GT赛车2	171万	396万	365万	2万	934万
GT赛车3	189万	688万	558万	1万	1436万
GT赛车4	109万	194万	312万	10万	625万
GT赛车概念车系列	43万	无	98万	13万	154万
GT赛车4 序章版	78万	无	41万	15万	134万

25000部HDTV

微软与三星于日前达成合作协议，三星将会为微软提供25000部以上的HDTV(包括液晶、等离子、光显背投等多种高清电视)，在全球各地的零售店展示Xbox360所带来的高清时代的魅力。这一方面说明了微软推行"HD时代"的热情，另一方面这样的组合似乎矛头直指索尼啊，因为微软是索尼在游戏方面的对手，而三星是索尼在家电方面的对手……





www.plumbook.cn

文 特约撰稿人 太阳黑子工作室 DARKBABY 编 SOUL

日本游戏业界并购热潮的背后

Chunsoft、Hudson 被收购，Namco 和 Bandai 合并……

胜组负组

随着 TV 游戏人口的减少和市场规模的萎缩，日本本土 TV 游戏产业在全球市场日益边缘化，业界的视线焦点不断向持续高速成长中的欧美地区转移。或许是长期沉寂后必然的爆发，今年四五月间发生的一系列并购案例造成了相当强烈的连锁反应，令我们有理由确信日本这片昔日的游戏圣地正试图以一种并不算体面的方式进行大变革……

一 神去的时代

从 Square 与 Enix、SEGA 与 Sammy、Chunsoft、Hudson，到 Namco 与 Bandai……

4 月 1 日，日本老牌游戏公司 Chunsoft 宣布以第三者增资的方式，与日本另一家网络游戏公司 Dwango 进行资本提携合作，Dwango 公司以将近 7 亿日元的价格获得 Chunsoft 约 59% 的股份，正式将 Chunsoft 纳入旗下。12 日，Konami 向关联子会社 Hudson 紧急注资 14.28 亿日元以解除其营收骤然恶化所面临的窘境，Konami 的持有股份比例也由先前的 45.47% 增加到 53.99%，从而取得了 Hudson 实际经营权，以工藤裕司兄弟为代表的原经营层随即集体退任，Konami 派遣的新经营层已经全面接手管理。短短半个月间发生了两起经营权易手事件，Chunsoft 和 Hudson 虽然企业规模并不算很大，但都是拥有 20 年以上历史的名门，历史上均曾有制作过百万级大作的实绩。两社如今的命运也何其相近，都因为软件销售不振造成严重资金匮乏，最终不得不易手他人。

真正的业界震撼还在后面。Namco 和 Bandai 两家大型游戏商于 5 月 2 日在东京联合召开新闻发布会，正式宣布将于今年 9 月 27 日成立控股公司 Namco Bandai Holdings。Namco 和 Bandai 的携手事实上从“Project Pegasus”（编注：天马计划，即两社合作开发高达游戏的计划）就已经初露端倪，日本业界将这个合并事件定性为弱者联盟，近年来 Namco 的资金匮乏和 Bandai 的技术力薄弱已经严重制约了两社的发展，为了能够应对竞争日益激烈的未来，两社选择携手合作以达到优势互补的决策不失为明智之举，凭借 Namco 的雄厚技术力和 Bandai 众多动画品牌的相乘效果（编注：即区别于简单的相加效果，例如 3 与 3，3+3 等于 6，而 3 × 3 则等于 9），未来必然会大有作为。据说合并案最初由 Namco 的创始人中村雅哉提议，但从两社目前实际经营状况和资本规模等财务角度进行分析，也可以把合并看作是 Bandai 对 Namco 的事实上的吸收，所谓的对等合并不过是自顾颜面的外交辞令而已。

自 FC 诞生以来，日本 TV 游戏业创造了无数传奇神话，游戏销量动辄数十万或上百套的黄金时代造就了许多名流富豪。Chunsoft 的创始人中村光一早在 16 岁弱冠之年便拥有了近亿日元身家，而 Namco 凭借一款《铁板阵》的热卖建起了富丽堂皇的总部大厦，更有堀井雄二、园部博之等名制作人在日本纳税人排行榜上名列前茅。这一切如今却如同海市蜃楼般虚幻，破产和兼并已成家常便饭，游戏产业已经不再是当初大学生就职的热门行业。如果说当初 Square 和 SEGA 的经营危机可以用管理层战略决策失误进行解释，近日连续发生的一连串并购事件足以佐证整个日本本土游戏市场的衰退低迷，虽然三社的规模和营业方向存在着较大差异，殊途同归的太多肇源又明确昭示着事件发生的必然性。根据 2005 年度 CESA（日本电子游戏行业协会）白皮书报告显示，日本国内游戏人口已经连续数年大幅下降，而前一年出版的白皮书显示软件销售总额仅相当于最鼎盛时期（1997 年）的 60%，去年虽然由于 NDS 和 PSP 两款全新携带主机投入市场和超大作《勇者斗恶龙 VIII》等的相继发售而略有回升，但总体状况依然低调。整体市场处于不断萎缩状态，而软件开发成本在近 10 年间却呈成倍膨胀趋势，往往一两个主力软件的失败就足够对软件厂商造成毁灭性打击，由于风险的极大增加，这导致一些投资者将 TV 游戏业视若畏途，软件商已经很难募集到开发资金。Chunsoft 于 2002 年耗巨资开发了大作《恐怖惊魂夜 2》，昔日 SFC 前作曾取得 76 万套惊人销量，该社自信满满地认为在如日中天的 PS2 平台推出大人气续作必定会同样成功，但是开发费几乎接近前作 10 倍的《恐怖惊魂夜 2》以累计销量不足 40 万套的大失败告终。（编注：《恐怖惊魂夜 2》当年销量为 35 万 1608 套）

2004 年，孤注一掷的中村光一将手中所持有的畅销游戏品牌“《特鲁尼克大冒险》系列”制作权转卖给 Square Enix 套取现金，以建社二十周年纪念作为宣传口号，一举在 PS2 等三大硬件平台分别发表了《三年 B 组金八老师》等作品，试图放手一搏而东山再起。但是几款软件的销量依旧惨淡低迷，企画开发中的《风来的西林》等游戏也因为资金不足而被迫搁浅，最终经营难以为继的中村光一不得不将经营权转让给凭借网络游戏《石器时代》（本作在国内有代理）崛起的 PC 游戏厂商



▲互相交换两家公司各自的吉祥物。右为社长高须武男（现任 Bandai 社长）、左为会长高木九四郎（现任 Namco 副会长），中间为最高顾问中村雅哉（原 Namco 创始人，现任 Namco 会长）。

日本业界正经历着一场大洗牌，随着次世代主机的引入，两极分化情况将会加剧，类似美国业界那样的发行与开发的分离也许就是趋势。



▲"天马计划"第一弹《机动战士高达 一年战争》是原来宣传要销售100万套的作品，但实际销量并不理想。

Dwango。在PS时代末期因业绩不振沦为Konami关联子会社的Hudson似乎也从来没有放弃过重振雄风的打算，经过多年蛰伏后终于堂堂发表了当年著名的RPG名作"《天外魔境》系列"新作计划，正所谓时过境迁，在PS2和NGC两平台发售的重新制作的《天外魔境2》原计划合计销售目标为30万套，但最终计划的达成情况并不理想。《天外魔境3 NAMIDA》的开发周期和费用也大大超出预期，走投无路的工藤裕司兄弟只得将苦心经营数十载的基业忍痛割爱。Namco过去一直是日本游戏产业的泰山北斗，PS时代更是百万大作层出不穷，但进入PS2全盛时期以来却疲态尽显，至今在日本国内竟然还没有一款游戏销量突破百万，该社数年前就曾因为软件销售不振而大幅赤字，中村雅哉因此被迫宣布退下总裁的位子。此后Namco开始转向餐饮业发展，其经营的连锁饺子店口碑颇佳，目前赢利已经占到总体业绩的四成。与之相对照，Namco主营的游戏事业依然毫无起色，近年发售的大作罕有达成目标者，NGC平台的大作RPG《霸天开拓史》(Baten Kaitos)销售目标50万套，实际达成约10万套，尤其是最近发售的3D格斗名作续篇《铁拳5》虽然品质超群，但是日美两地的销售情况均不理想，与昔日百万大作的气势相去甚远。如今在日本TV游戏业界，Namco的销售目标已经成为"希望渺茫"的代名词。从过去"游戏的Namco"到如今"饺子的Namco"，我们不难看出这家老铺的力不从心，由于缺乏足够的预算开辟新开发项目，Namco被迫为任天堂和Bandai等代工开发游戏以避免人员闲置。

从事后的眼光进行审视，当初Bandai拒绝SEGA的合并提议无疑为明智之举，该社因此得以在硬件厂商的利益竞争中独善其身，与各方势力均维持着良好合作关系。近年来日本游戏产业的玩家年龄层日益少子化的倾向也令Bandai受益匪浅，该社掌握的大量超人气动画改编游戏在低年龄玩家层拥有极高号召力，仅"《机动战士高达》系列"每年就有上百万套的游戏销量。不知不觉间，Bandai在日本TV游戏产业的地位日增，不但其自身有能力雇佣Capcom和Namco等大手厂商代工开发，连一向对收购第三方软件商不感兴趣的任天堂也对Bandai食指大动，于去年收购了大量Bandai股份作为战略投资。志得意满的Bandai并非毫无隐忧，由于技术力不足的缘故，Bandai出品游戏在日本素有等同于垃圾游戏的恶劣口碑，其品牌影响力在欧美市场也微乎其微。《七龙珠》和《幽游白书》等超人气动画的海外游戏改编权不得不转让给Atari等代理，宝贵资源的白白流失不能不让Bandai经营层感到痛心。随着对技术力有更高要求的次世代家用主机登场之日逐渐临近，技术力薄弱的Bandai势必越来越感到力不从心，Namco的主动投怀送抱无疑是天赐良机，借助Namco多年蓄积的技术力，Bandai的品牌资源未来将可以起到最大化的积极效果。从某种程度上看，Bandai和Namco的合并成果应该大于日本业界前两次大规模的购并：Square和Enix有太多事业重叠，而SEGA与Sammy的互益点有限，这一次的合并可以说是真正的优势互补，而且选择的时机也恰到好处。

正所谓"谋事在人、成事在天"，一加一是否必定能够大于二呢？Bandai和Namco的金玉良缘在尚未启动之时已经遭遇了不小的挫折，其未来前景颇为耐人寻味。"天马计划"的第一弹PS2版《机动战士高达 一年战争》无论开发方还是发行方事前都寄予殷切期望，许多业界人士预测这将是一款百万大作，Bandai因此将首批出货确定为50万套。实际的结果却令人大跌眼镜，《机动战士高达 一年战争》首日市场消化率不足8%，从而引发了市场恐慌性抛售，最终销量仅30万前后。错误估计形势的广大零售经营者损失非常惨重，有位经营者甚至在网络日记中哀叹《机动战士高达 一年战争》值崩所带来的损失足以全部抵消去年底NDS和《DQVIII》所带来的丰厚利润。

所幸，暂时的挫折并没有动摇合并双方的决心，对于未来的TV游戏产业而言，资金、品牌和技术都是不可或缺的，真诚的合作是惟一的自存之道。

二 成败何因

日本游戏业在房地产泡沫破灭的情况仍能保持高速成长，为什么现在就不行了？

自任天堂FC诞生以来，日本TV游戏产业曾经连续十七年成长，但在2000年开始逐渐步入了衰退期，很多人因此将责任归咎于PS2等高性能主机发售所造成的开发成本上升，原Capcom的常务董事冈本吉起就曾经预言PS2的高门槛将会使得广大中小软件开发商遭遇生存危机。任天堂社长岩田聪等从经营者角度分析日本游戏业的衰退，他们认为当今社会娱乐方式的多元化导致TV游戏的市场受到了一定影响。然而诸如宫本茂和小岛秀夫等著名制作人则索性将游戏销售不振的原因归咎于消费者，众口一辞地抱怨众多的LIGHT USER无法体验真正的游戏真髓。言之凿凿似有其因，那些日本资深业界人士似乎并没有足够理由解释在同等状况下的北美市场在10年间为何扩大了将近三倍，甚至全国人口不到7000万的英国在游戏方面的销售也几乎与日本等量齐观，日本TV游戏产业的衰退责任显然也不能完全归咎于市场主导者索尼，可以说是多重积弊的连锁反应所致。

其一，软件流通体制：软件发行体制的混乱始于任天堂主导的FC时代后期，任天堂自行组建的初心会负责向广大零售业经营者批发软硬件，层层转包造成了市场价格发生混乱，更由此产生了中古软件的问题。到了SFC时代末期，中古软件问题已经严重影响到软件商的利益，然而任天堂对此并没有有效的解决措施，只能消极默认，Square等转投索尼阵营很大程度上就是寄望该社能够建立全新的商品流通体制。在Square牵头组织下，五家大型软件商成立了全新的连锁超市商品流通系统DIGICUBE，一度取得了不小成果，1996年全年在该流通系统发行的游戏达到了860万套，销售额为468亿日元，约相当于总体市场的十分之一。但是日本消费者早已经形成了在游戏专卖店和电器街购买游戏的传统习惯，经营不断滑坡的DIGICUBE最终于2003年破产倒闭，同时宣告日本软件厂商试图改革流通体制的努力彻底失败。虽然经过数十年的发展，但日本至今尚未形成欧美市场那样健全的返品制度（即退货制度）。返品制度是确保商家和消费者利益的最佳手段，只有真正优质的产品才能取得市场认可。返品制度的无法推行原因在于日本国内缺乏类似沃尔玛（编注：沃尔玛来自美国，现在是全球最大的连锁零售店）那样足以和软硬件厂商对等要价的超级销售商，即使有专门的行业协会，广大中小规模的零售业者也无力和大手厂商进行对抗。日本国内软件流通的话语权完全掌握在大型软件厂商手中，零售业者成为了任意鱼肉的对象，任天堂的分纳制度和原Enix的前金制度就是其中臭名昭著的典型事例，而普通消费者更成为毫无反抗能力的弱者。当消费者连续购买了真实品质与广告宣传完全不符合的所谓大作名作，久而久之便产生了抗拒心理，也就是所谓的"离座而起"现象。商品销售一旦出现疲软状况，零售方在向软件

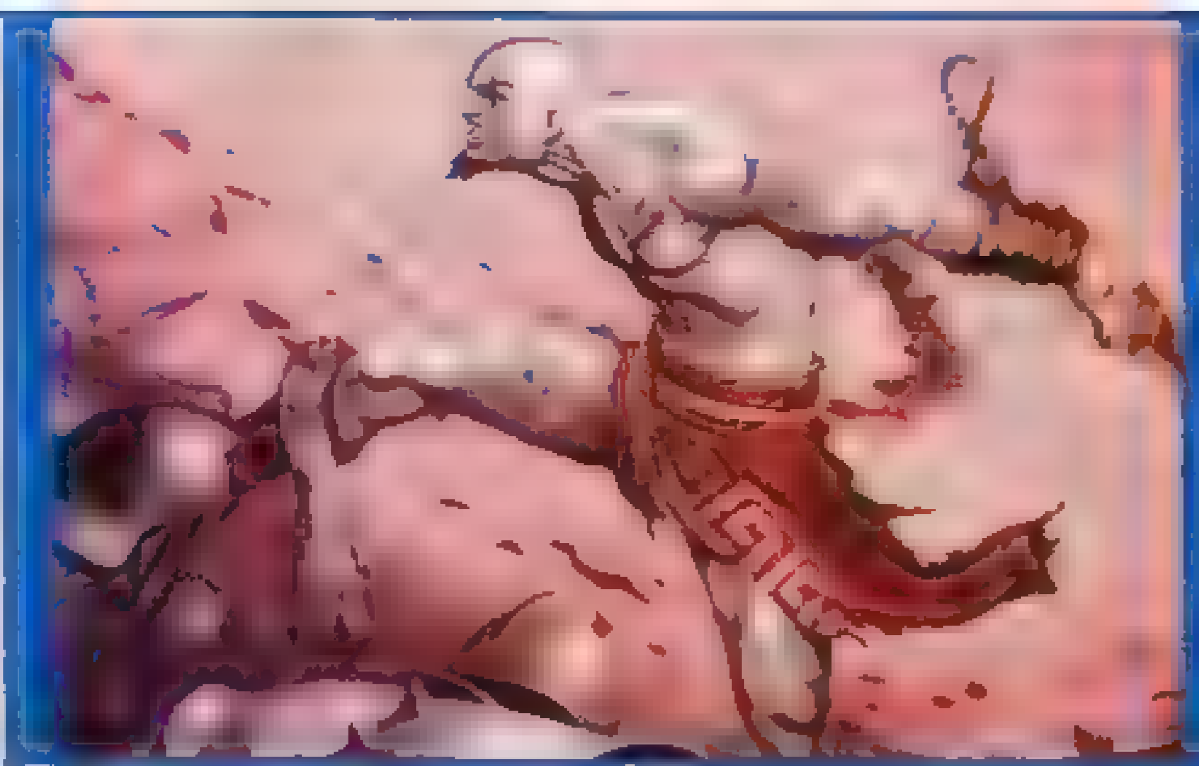


▲制作精良的《铁拳5》销量令人大跌眼镜，其原因何在也是当前令人深思的话题。

商发注订货时自然会采取谨慎姿态，很多原本品质优秀的作品也常因订货过少而错失商机。

其二，企业运营体制：和欧美大游戏厂商规范化、效率化的运营体制相比，日本绝大多数软件厂商依然维持着陈旧的家族经营格局，财务和管理都存在着诸多不足为外界所道的弊端，像Capcom社长辻本宪三那样肆无忌惮挪用开发资金用于房地产投机生意的事例屡见不鲜。欧美大游戏厂商很早就实行了开发和发行的体制分离，EA等知名发行商旗下都拥有大量优秀开发团队，发行商根据业绩情况不断调整资金投入比例，市场回报低的团队会被无情抛弃。近期最成功的案例如Take Two代理发行、Rockstar开发的"《GTA》系列"，Take Two因此获得了数十倍的丰厚回报。著名的老牌厂商暴雪被维旺迪财团收购以后，曾有几个创始人因不满维旺迪的掌控而挂冠离去，但是该社的运营并没有因此受到严重影响，近日推出的网络游戏巨作《WOW》（魔兽世界）获得了空前成功。相比之下，日本游戏开发商的管理就比较混乱，主要开发者拥有太多过问企业实际运营的权限，往往因一己私念导致会社倾覆。多年来因功绩晋升执行董事乃至社长的资深开发者不乏其人，如原Square的坂口博信和Capcom的冈本吉起等，前者因执念于拍摄3D CG电影而几乎令会社破产，后者则全力推动对SEGA和任天堂硬件平台的大规模业务提携，这些都是缺乏投资者严格监管的贸然举动。开发者参与企业管理的结果也造成了运营成本的大幅度提升，原Square曾经是TV游戏厂商中拥有百万富翁最多的企业，在全盛时期所有员工都拥有最高为每年两个月的带薪休假，即便是在业绩不佳的困难时期，某些王牌制作人依然保持着上亿日元的巨额年收入。据闻Square与Enix合并以后，新经营层立即大幅调整了原Square侧员工的工资，虽然有不少人因此不满出走，但运营成本却得到了有效控制。

其三，人才育成体制：过去日本游戏一直以高品质在全世界享有盛誉，近年来其产品的市场竞争力却呈现每况愈下之势，无论技术还是创意已经不再具有优势，近年来日本国内几乎没有出现多少优秀的青年开发人才，真正支撑局面的还是上世纪90年代中期涌现的诸如神谷英树、北濑佳范等中坚力量，青黄不接的窘况已初露端倪。上世纪90年代，日本TV游戏产业的发展势头非常迅猛，出现人才极度短缺的现象，许多专门的短期专业教育学院应运而生，许多没有能够进入大学的青年怀着美好憧憬纷纷报名就读，甚至还出现了学期仅8个月的速成班。一些日本游戏厂商贪图用工低廉的缘故，大量雇佣短期培训生参与底层开发，其中尤以SEGA、Capcom、Konami为最，SEGA在SS主机巅峰时期曾经雇佣了近千名这样的廉价员工。当时还有部分厂商坚持秉承高学历的人才聘用制度，任天堂和Square就是其中的代表企业。对于两种截然不同的人才录用体制，当时在日本业界曾经引发激烈争论，事实证明速成教育的短期生体制对日本TV游戏产业造成了极大危害。虽然雇佣短期生能够在短时间内节省运营成本，但是这些受教育程度有限的员工缺乏足够的潜力和洞察力，因此在近万名类似短期生中最后能够脱颖而出的屈指可数。进入128位主机时代后，短期生的能力已经完全无法满足雇佣方的需求，Capcom等纷纷宣布不再招收短期生入社，但由此所造成的损害短时期无法弥补。与之相对照，任天堂等坚持高学历录用的会社如今在日本业界大多处于技术领先地位，社内优秀的青年开发人才层出不穷，在市场竞争中占据相对优势。在欧美地区，游戏的教育虽然同样有问题，但许多著名的大学很早就开辟了相关的教育专业，包括EA、NOA（美国任天堂）等著名厂商都给予了大力提携，即使后起之秀韩国也积极鼓励大学设立游戏开发专业，而日本长期处于手工作坊式的企业自发培训形式，缺乏正规化的大规模人才培养制度。近年来，一些日本厂商已经充分意识到了人才培养的重要性，任天堂去年开始赞助立命馆大学成立游戏研究专业，并派遣资深员工担任客座讲师，相信今后游戏开发人才的教育制度会逐步完善化。



▲美版游戏《战神》吸收了很多日版游戏的营养，同时又具有日本游戏难以达到的那种壮阔、霸气的感觉。

其四，寡占化和玩家年龄层少子化倾向：游戏市场鱼龙混杂和广告宣传等原因造成了日本消费者过份迷恋某些著名厂商和著名游戏品牌，去年全年约80%的软件销售额为任天堂、Square Enix、Bandai、Konami等四大集团所占有，寡占化倾向为全球三大娱乐消费市场（美国、欧洲及日本）之最，这种状况导致了品牌号召力较弱的中小厂商的生存困难。Hudson去年年末曾经期望《桃太郎电铁USA》能够取得销售佳绩，但结果却并不理想，相反同样由Hudson开发由任天堂发行的《马里奥聚会6》却轻松突破50万套销量，厂商的品牌号召力之悬殊可见一斑。广告宣传的成败已经能够左右一款软硬件产品的成败，游戏厂商为了获得预期商业成功挖空心思投入重金进行炒作，甚至出现令人啼笑皆非的倒挂现象。Capcom的3D ACT名作《鬼武者》初代的开发费约4亿日元，但用于聘请大牌明星金城武等耗费的宣传开支却将近7亿日元，该游戏销量因此顺利突破了百万大关。不过，前年因为Capcom财政吃紧，用于《鬼武者3》的广告预算大幅削减，游戏销量也随之急剧下滑。另一方面日本的游戏消费层正呈现日趋低龄化趋势，根据1985的调查报告显示当时日本玩家的平均年龄为21岁，CESA协会2004年的白皮书统计结果为15～17岁，很多老牌游戏开发厂商没有及时觉察到消费年龄层下移造成的市场变化，因为无法及时转型而陷入了经营困境，很早就有意识地主攻低年龄层市场的任天堂虽然在家用主机的硬件竞争中一败涂地，其软件的市场占有率却连年递增。近年来，许多日本游戏厂商为了生存需要，其软件开发宗旨纷纷转而以取悦主流的低年龄消费者为目的，这也间接导致日本游戏在消费者年龄层偏高的海外市场销售日趋低迷的结果。

平心而论，日本TV游戏产业连续17年的高速增长殊属商业奇迹，然而目前成长后劲乏力也是不争事实。经过多年的此消彼长，如今日本软件开发商无论企业规模还是品牌号召力都和欧美同行出现了巨大差距，EA总裁Larry Probst曾经明确暗示日本软件开发商将在未来日益激烈的市场竞争中遭到淘汰命运，许多人都坚信日本厂商主导全球市场的时代将一去不复返。我们无法去预言未来，惟有让时间去检证一切。

三 胜组负组

次世代主机登场→游戏开发成本上升→更多的负者出现→更多合并与收购

日本最大的游戏专业杂志发行人兼Enterbrain社长浜村弘一在4月8日和著名业界分析家平林久和进行了一次关于未来游戏产业发展趋势的对谈，浜村认为今后以PS3为代表的次世代家用主机登场后，游戏软件平均开发成本将由现在的3～5亿日元猛增到8～10亿日元，日本业界将出现开发与发行分离的二极化趋势，合并和收购的案例会不断增加，随着日本逐渐放松对海外投资者的限制，未来海外资本收购日本本土游戏厂商不可避免。当谈到今后市场格局时，浜村氏毫不犹豫地认为今后任天堂、Square Enix、Bandai、Konami等四大集团将凭借强大的"营业力"成为胜组（胜利阵营），其余厂商将举步维艰，甚至难逃破产或被收购的命运。几乎与此同时，《日本经济新闻》也发表了类似内容的评论，不过其所罗列的"胜组"与浜村弘一略有差异，Konami被替换成了SEGA Sammy。

百足之虫死而不僵。虽然日本本土游戏市场多年低迷不振，但依然有数家老牌软件厂商在全球市场拥有雄厚竞争力，这些厂商的浮沉进退足以决定日本游戏产业的未来地位。企业综合实力主要从资金、技术、品牌号召力等多方面进行衡量，但现在对于日本游戏厂商来说，拓展产品的世界通用度是一个关键要素。Chunsoft的"《风来的西林》系列"

"《甲虫王者》将是《口袋妖怪》神话的终结者"？





▲街机《甲虫王者》游戏画面。



▲动画版《甲虫王者》



▲GBA版《甲虫王者》



▲Square Enix是目前日本TV游戏业的第二大发行商，虽然人才流失情况非常严重，但合并后品牌运营非常成功，可算是属于"胜组"。

"企业综合实力主要从资金、技术、品牌号召力等多方面进行衡量，但现在对于日本游戏商来说，招牌产品的世界通用度是一个关键要素。"

和Hudson"《桃太郎电铁》系列"都是品质非常优秀的作品，但是这些游戏的本土化风格过于浓郁，无法在欧美市场获得认同，一旦本土市场出现萎缩，企业经营势必陷入困境。相反一些全球向开发的游戏，即使本土市场出现低迷，也可以从海外销售中弥补损失，近年来以"《死或生》系列"闻名的Tecmo就是比较成功的典型。如果作为纯粹的软件发行商，任天堂无疑是日本TV游戏业界的天之骄子，除了主力商品稍趋于低龄化以外，无论资金、技术还是品牌号召力等各方面几乎都无可挑剔，该社目前拥有流动现金超过8000亿日元，2004财务年度预计纯利润为1400亿日元，经营现状非常良好。任天堂拥有以宫本茂领军的原情报开发部为代表的强大软件开发团队，无论成员数量和技术实力都是业界的佼佼者，此外还拥有Pokemon、HAL研究所等一大批实力雄厚的第二方开发团队。任天堂目前拥有千万销量的怪物级杀手软件"《口袋妖怪》系列"的发行权，《超级马里奥》和《塞尔达传说》两款看家绝活依然宝刀未老，近年来更涌现出《全明星大乱斗》和《动物之森林》等全新畅销游戏，任天堂游戏的世界通用度也相当高，《塞尔达传说》等在海外的影响力甚至还远胜日本国内。作为世界第二大软件发行商的任天堂，同时扮演着硬件商的角色，任天堂始终固守着只在自家硬件产品发售游戏的商业法则，因此未来任天堂硬件产品的市场占有率也将很大程度影响到其软件销售成绩。无论未来结局会怎样，任天堂的成败足以影响到日本TV游戏产业的成败，这决非耸人听闻之言。

Square Enix是日本TV游戏业当之无愧的第二大发行商，旗下拥有Tri-Ace和Game Arts等实力不俗的子会社，掌握着《FF》和《DQ》为代表的众多知名软件群，其中"《FF》系列"是TV游戏业屈指可数的足以左右大势的杀手级超大作，在全球范围都拥有强大市场号召力。Square Enix也是日本最早参入网络游戏事业的软件厂商之一，目前跨平台版的网络游戏《最终幻想XI》每年可带来近百亿日元的可观利润。Square Enix的弱点是主力商品多为RPG类游戏，市场重合度较高，而且RPG类游戏又存在着开发成本高且制作周期长的特点。Square和Enix合并后，社风的差异导致合并成果并不像外界预想那么圆满，许多原Square员工因为不满新会社的经营作风而纷纷离去，目前Square Enix的人才流失情况非常严重。

原本凭借Bandai（含子会社Banpresto）的整体实力名列日本软件厂商三甲非常勉强，但在低龄化倾向严重的日本本土市场，Bandai利用动画作品改编的游戏十分畅销，另外该社的玩具销售业绩也逐年提升，总体经营状况比较理想。自山科家族淡出企业经营后，日本的三大银行控制了大量Bandai股份，该社的资金来源因此也充足无虞。Bandai集团的弱点在于技术力薄弱和海外品牌影响力低下，与Namco实现合并后大多数薄弱环节都将得到弥补，Namco品牌在海外尤其是北美市场具备强大号召力，其本身还掌握《灵魂能力》和《皇牌空战》等众多大作品牌。未来合并后的Bandai Namco拥有着日本软件厂商中产品分布结构最合理的软件群，和各方势力又保持着相当良好的合作关系，其整体战略优势非常明显。只要合并计划能够顺利实施，今后Namco Bandai很有可能会全面赶超Square Enix成为日本第二大软件发行商，根据合并首年度的业绩预测，Namco Bandai的年销售额和纯利润都将超过Square Enix。

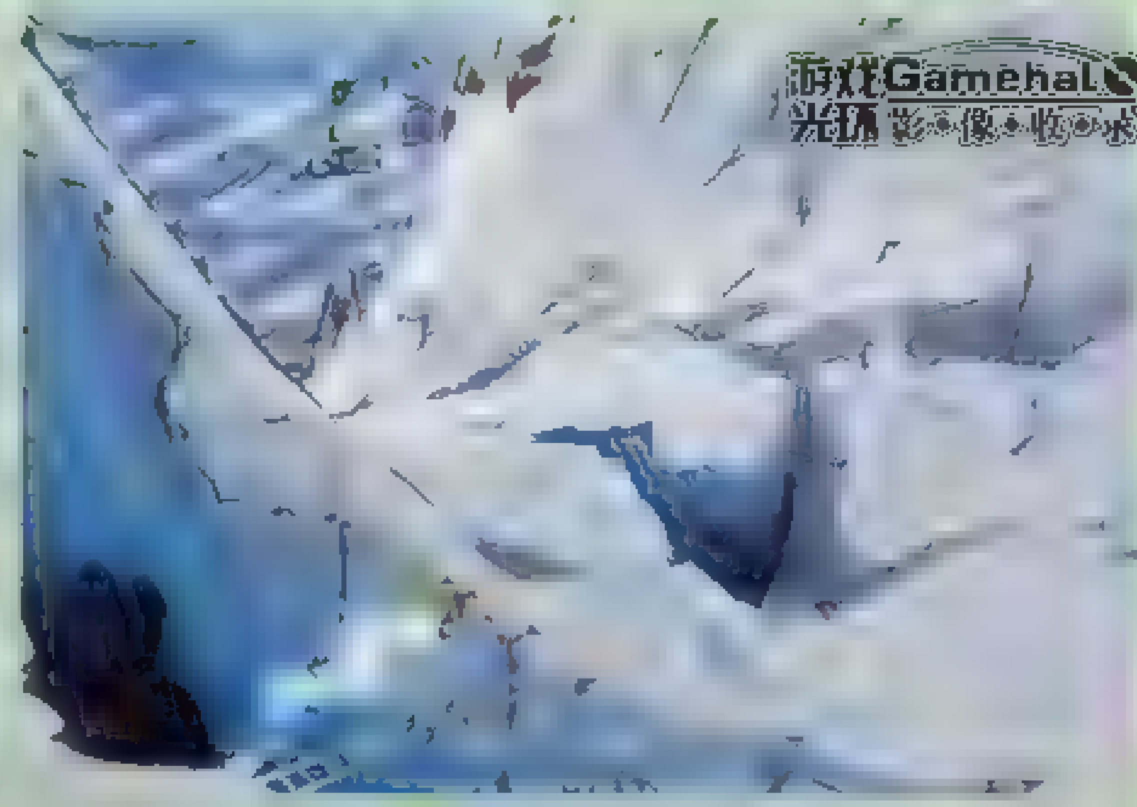
笔者非常坚信，财经媒体专业分析师对于企业业绩状况的洞察力要高于游戏业界资深人士，未来业界四天王的最后一位选SEGA Sammy显然比Konami更具说服力。Konami曾经是日本游戏业率先进行分社化经营体制改革的企业，其全盛时期曾经将Hudson、Takara、元气等多家知名厂商纳入麾下，连续数年稳居日本第二大软件发行商，出色的经营业绩甚至受到美国《华尔街日报》的关注。Konami还有日本的EA之称，该社买断诸如全日本棒球等多项体育运动的游戏制作权，并借此达到独占市场的目的。Konami一直奉行广种薄收的经营理念，在32位机时代曾经大行其道，而这种理念在开发成本成倍提升的今时已经不再有效，PS2时代以来，Konami除了"《胜利十一人》系列"和"《潜龙谍影》系列"以外几乎全军覆没，业绩因此不断下降。去年末和今年初，Konami不得不出让原先掌握的元气和Takara回收资金，目前集团麾下仅剩Hudson一社，总体实力已经大不如前。更令人担忧的是，Konami拿手的体育类游戏正不断面临着EA的强劲挑战，竞争压力将日益沉重。SEGA已经沉沦为在日本本土软件市场无足轻重的企业，但我们依然不能轻视这家昔日老铺的潜在实力。自从Sammy入主以后，SEGA窘迫的资金源得到了彻底缓解，Sammy是日本最大的柏青哥（弹钢珠机）运营商，其流动现金持有额在游戏业界仅次于任天堂，现任SEGA Sammy会长里见治亦非平庸之辈，其意欲在TV游戏大展拳脚的雄心早已昭然若揭。该社还拥有原SEGA的大批优秀开发人才和知名游戏品牌，如果能善加运用，未来恢复原SEGA鼎盛时期的市场影响力也未必毫无可能。中裕司领军开发的"《索尼克》系列"在海外拥有足以匹敌《马里奥》的市场号召力，今后该作品的市场表现非常值得关注。许多人并没有注意到SEGA Sammy一个茁壮成长中的游戏品牌，育成型的街机游戏《甲虫王者》在青少年玩家群体中拥有空前人气，至今为止相关的卡片销售达到了1亿7千万枚，甚至有人预言《甲虫王者》将是《口袋妖怪》神话的终结者，SEGA Sammy已经着手将《甲虫王者》在家用平台全面展开，目前计划六月末发售的GBA版预约情况非常火爆，销量突破50万已经成为定局。

有胜组自然就会有负组，今后肯定会有越来越多的中小游戏开发商因为无法承受竞争压力退出或被迫沦为大厂商的廉价劳动力，日本业界势力图的再编成将不可避免，Capcom乃至Koei等未来命运将如何，恐怕在不久的将来就会得到圆满揭晓……



▲PS2时代以来，Konami除了"《胜利十一人》系列"和"《潜龙谍影》系列"以外几乎全军覆没……

电子竞技！挑战速度的极限！挥洒个性！



▲《SSX4》场景设计原画。

名作	SSX 4	SPG

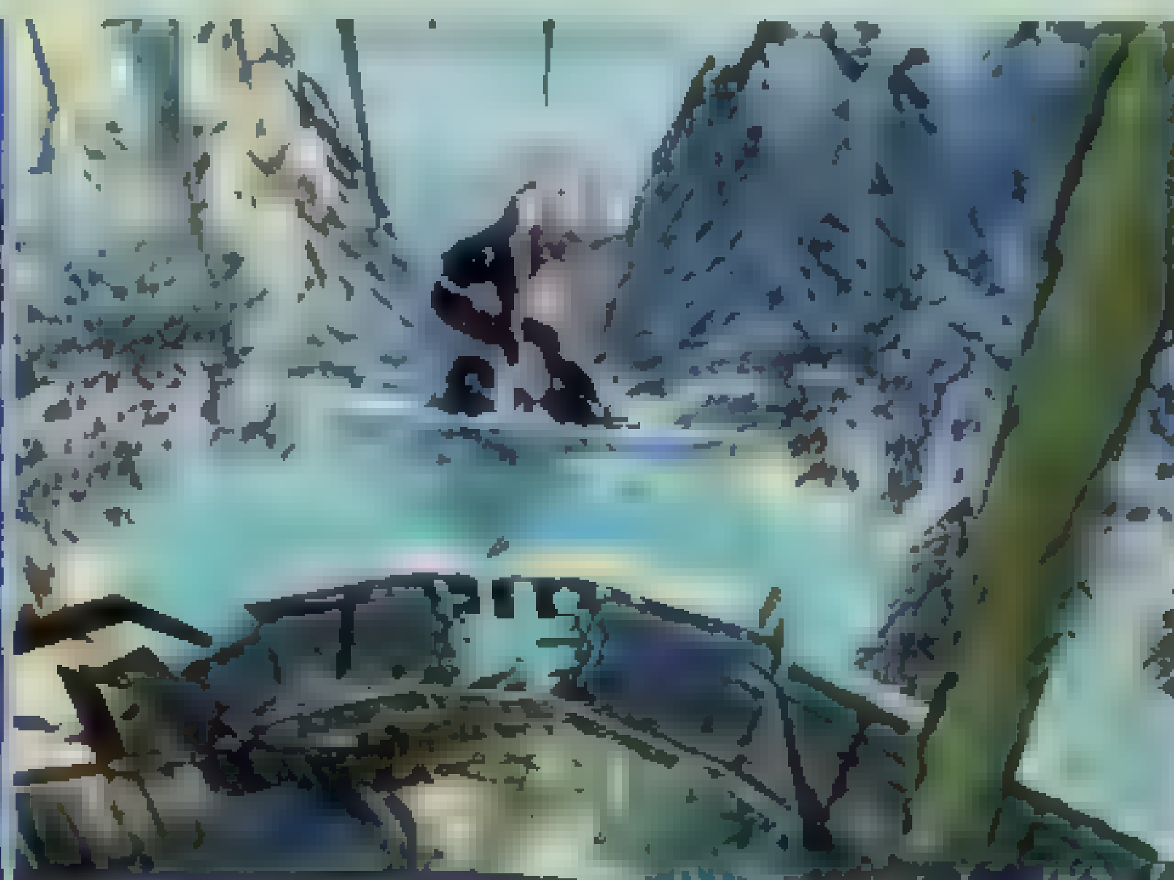
系列特色："《SSX》系列"作为当今家用机史上最强的滑雪运动游戏，其王者地位当之无愧！舒展流畅的动作捕捉，无与伦比的速度感，宛如身处大自然中的画面表现力，以及强调精密操作的高难度动作，这些都是"《SSX》系列"的最大特色。即使你是第一次接触滑雪运动游戏，对于那些高精度的难度动作望而生畏，放心，把它作为一个普通的高山速降滑雪来玩也能替你带来生理极限的极速刺激！自2000年的初代《SSX》到预定2005年底发售的《SSX 4》，"《SSX》系列"在世界范围内一直拥有超强的人气号召力。这是因为它的系列特色"挑战极限、张扬个性"与新一代玩家吻合得天衣无缝。

追加要素：《SSX 4》与系列前作相比，肯定要有其突破之处。新增的"The tour"模式能使玩家从站在雪山顶上茫然不知所措的菜鸟，变成挥洒自如、纵横无尽的滑雪明星。在该模式中先是创建属于自己的人物，令我们在投入游戏时更有代入感，此外还可以在众多的音乐中选择自己喜欢的歌曲，玩起来绝对节奏感十足噢！对于创建人物的部分，制作公司花费了大量的心血，作出了详细的筹备。玩家可以设定创建人物的身高、体型、发型、肤色等等细致入微的人物设定资料。作为一名滑雪爱好者，怎么能没有自己的装备？制作公司EA Canada将联合现实世界中的各大滑雪用品制造商为大家设计出最酷、最有动感的装备和服装。

电子竞技：系列第二作的《SSX Tricky》曾入选过2003年WCG(World Cyber Game，世界三大电子竞技赛事之一)的家用机游戏比赛项目，这足以证明"《SSX》系列"在对抗性以及受众群体方面值得信赖的品质。［文：阿迪］



▲美丽的雪国风光令人赏心悦目。



▲滑雪飞越冰山峡谷，你敢吗？我不敢，不过我可以玩游戏。



▲好高啊！滑雪真是太刺激了！

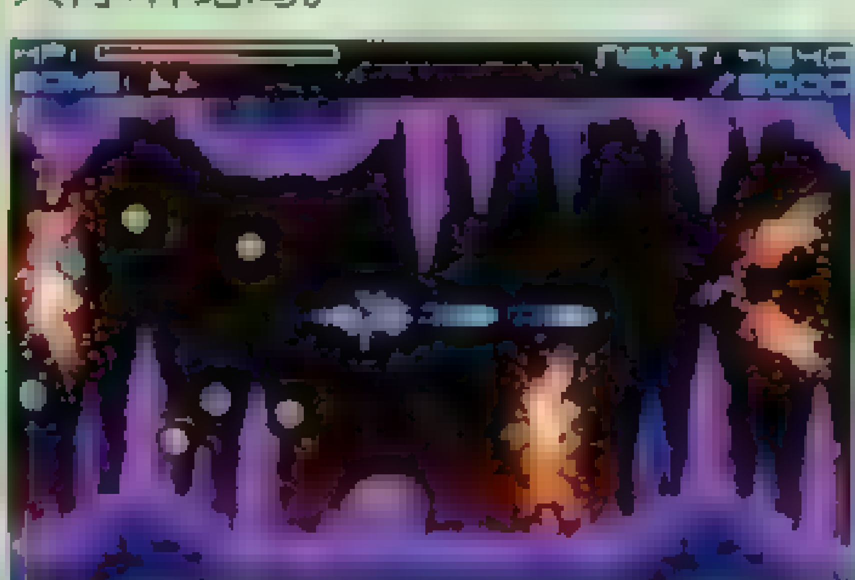
GBA	西格玛之星传说	A·RPG
Sigma Star Saga	Namco	美版　2005年7月25日

我们是银河系唯一的人类吗？

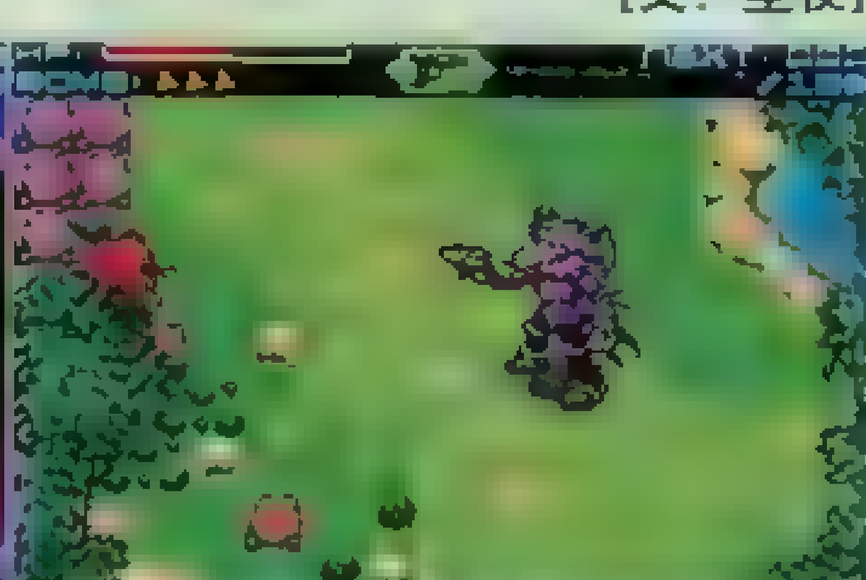


▲2D动作+射击+RPG？我喜欢。

《西格玛星传说》是一款融合了2D动作以及2D射击游戏要素的RPG，这倒可以说是一个前所未有的组合。故事是科幻类型的，讲述人类遭到外星人——Krill星人的袭击，为了阻止他们的野心，地球联邦派出了西格玛军队，然而在战斗中西格玛军全军覆没，仅留下名为伊恩·雷克(Ian Recker)的惟一幸存者。玩家将会扮演雷克充当双重间谍，揭开6大行星背后的秘密。在游戏中存在有超过50种"枪械道具"，玩家可以将各种部件组合起来，制造出适合于特定环境作战的武器。除了武器外也有很多辅助工具可以使用，例如可以跑得更快的靴子、可以滑翔的翅膀等。本作在战斗部分包括有2D动作射击和2D飞行射击两种，在飞行射击部分，玩家的战机也有HP值，并且也有经验值的概念，可以升级强化。本作的游戏时间将会超过20小时，游戏共有4种结局。［文：星夜］



▲本作的射击部分，注意到右上角的经验值了吗？



▲动作游戏部分，相信这是游戏中最主要的玩法。

GBA	魔界奇兵MAR	A·RPG

踏上奇妙的梦境世界旅程！



▲发动ARM的画面十分华丽。

《魔界奇兵MAR》是著名漫画家安西信行(代表作为《烈火之炎》)的第三部漫画作品，故事讲述了身为二年级学生的主人公虎水银太在一次意外中进入了时空之门，来到了一个与自己梦中一模一样的世界，还认识了一个会说话的魔法道具ARM……GBA版游戏采用了与原作基本一致的世界观和背景设定，玩家必须控制主人公银太在梦境世界中进行冒险。游戏类型属于2D A·RPG，玩家在游戏中要收集超过400种不同的ARM道具并与不同的怪物战斗。除了普通的攻击指令外，本作还拥有独特的"ARM技"，发动后会出现华丽的画面并给予敌人伤害。另外游戏也可以通过专用的对战线与朋友交换已取得的ARM道具。［文：猫太］



▲传统的视角、传统的游戏画面，这就是本作所带给人的奇运感觉。



▲收集ARM道具是本作的最大卖点，看见琳琅满目的ARM，成就感立刻就有了。

www.plumbook.cn

使命的召唤2：红一纵队 FPS

二战中的传奇团队“红一纵队”！



▲以红一纵队的事迹改编的影视作品不少，不过相关的游戏倒是不多。

自从家用机版《使命的召唤：决胜时刻》开始，“《使命的召唤》系列”已经被分为家用机和PC两个不同的系列，PC版《使命的召唤2》公布没多久，家用机版的续作也正式公布了，这款《使命的召唤2：红一纵队》与PC版基本没有任何联系。本作由Activision旗下两家顶尖制作室联合开发，Treyarch制作室代表作有“《蜘蛛侠》系列”，而Gray Matter曾经开发了PC版《使命的召唤》的资料片《联合进攻》。

正如其名所示，本作以二战中的传奇团队“红一纵队”为线索，力图通过该团队中战士们的经历将二战实况呈现在玩家面前。红一纵队在二战中创造了多个第一，他们第一个抵达英国、第一个投入北非的战斗、第一个登陆诺曼底、第一个占领德国城市亚琛，并且曾经在北非战场打败德国名将隆梅尔，虏获4万名德军。在本作中玩家扮演的则是红一纵队中某个虚构人物，通过3年时间的多场战役逐渐从新兵成长为老兵。之前的几款作品都是以二战中发生在各国的一些重要战役为线索，而本作则是更为人性化，强调的是战场中的个人。这一点与育碧的《战火兄弟连》比较接近。随着战斗的进行，玩家将会看到自己的战友一个个地死去。



为了更加真实地再现二战历史以及军事战术，Activision邀请了两位全球顶尖军事顾问。John Hillen身经百战，并获得牛津大学博士学位，目前是美国ABC News的特约军事评论员；Hank Keisy是退休的美国陆军上校，在二战和海湾战争中屡建奇功。他们对系统和AI设计都进行了深入研究。本作的AI设计将会与之前的《联合进攻》有很大不同。 [文：星夜]



▲画面比前作《决胜时刻》强化了非常多。



▲在一起并肩作战的战友们将会接连死去——战争是残酷的。



▲“战场上没有孤胆英雄”，这是“《使命的召唤》系列”的一贯口号。

《铁拳》+《灵魂能力》？这不是在做梦！

PS2 君临都市 ACT



《铁拳》和《灵魂能力》这两款格斗超级大作，已经受到了全球无数玩家的喜爱。在《铁拳5》风头正劲、《灵魂能力III》即将发售之际，Namco公布了这款由这两大格斗游戏系列开发人员所联手开发的动作游戏《君临都市》，预定年内发售。《君临都市》中将有总数在60人以上的角色出场，玩家将操纵自己喜欢的角色，在广阔的舞台中与人数众多的恶势力分子战斗。本作中角色们使用的是融合了《铁拳》和《灵魂能力》两大系列游戏角色的动作、招式，并且每位角色都有着空手和手持武器两种攻击方式，例如，主人公之一的女角色李舜英在持剑时就是使用与《灵魂能力》中柴香华相似的招式，而保镖布拉德·霍克（Brad Hawk）空手时的招式就与《铁拳》中布赖恩的招式十分相近。而当看到游戏中的角色们使出《铁拳》和《灵魂能力》中大家耳熟能详的招式时，那份感动的确是不同凡响！

本作将十分注重与众多敌人一同战斗的乐趣，因此也设计了很多同时攻击多个敌人的招式，比如“双重攻击”（总数超过50种以上），以及具有很酷的画面特效的“特别攻击”（总数超过30种以上）。本作还对应最多4人的联机对战或协力通关，多名玩家还可以同时发动“队伍攻击”（总数超过50种以上）。在游戏中可以利用墙壁和地形进行连击，这与格斗游戏中的墙壁追加攻击相似，但难度就降低了许多。作为动作游戏，本作拥有不亚于《铁拳》及《灵魂能力》的那种打击感和流畅动作性，这是其他同类型游戏无法与之相媲美的。 [文：SOUL]



▲李舜英，相当漂亮的一位女性角色，别看她才24岁，她可是唐人街的老大，而且是个用剑的高手！



▲看到《铁拳》中大家耳熟能详的招式出现，你一定会惊讶的。



▲这种发出蓝色电光的招式便是“必杀攻击”。



▲“协力攻击”将是多人游戏的主要攻击手段。

www.plumbook.cn

Xbox 救世主降临 觉醒 ACT

气势恢宏的神作三部曲之开山作！



▲Mejessco对于本作可谓充满信心，已经预计将会投入数百万美元的宣传费用——在5月19日起在美国各大影院放映的《星战III》电影前投放本作的预告片！

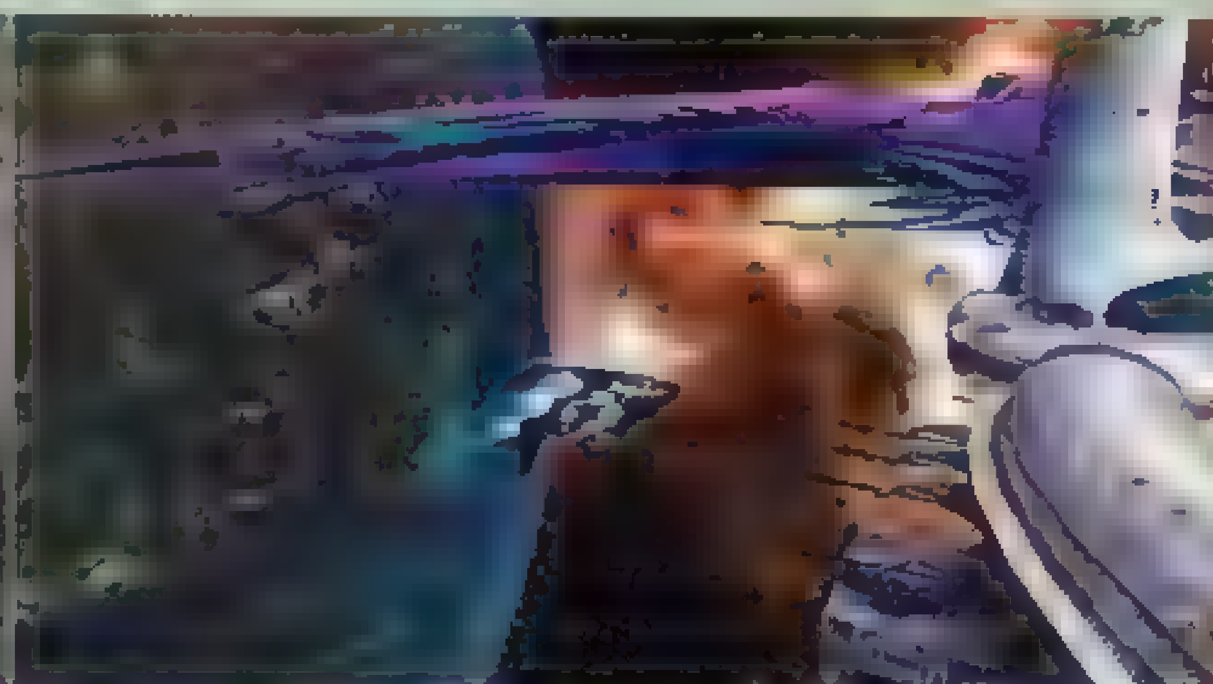
在本刊总第103期上，阿修罗为大家介绍过这款Xbox上的动作游戏，当时暂定的译名是《救世主的觉醒》，经过斟酌后正式的译名定为了现在的《救世主降临 觉醒》。当时预定的发售日是2004年9月，经过两次延期之后，最终的发售日终于定在了现在的5月31日！

现在让我们来回顾一下游戏的众多特色。这是一款标准美式风格的第三人称视角动作射击游戏，计划以三部曲的形式推出，《觉醒》是系列的第一作。本作吸收了诸多美式游戏的优秀要素，并原创了很多独有的全新系统。在《觉醒》的初期，玩家就可以使用多达13种不同的武器进行战斗，每种武器都分成两种不同的射击模式，玩家还可以将它们装备在左手、右手、腰部以及背部等不同部位，这个系统将令游戏初期的战斗部分火爆而且变化丰富。游戏采用独特的半自动锁定方式，玩家只要将右摇杆推向敌人所在的方向就能够自动将其锁定，这使得游戏的流畅度得到了提高。随着游戏进度的推移，玩家会逐渐接触到本作的特殊系统——超能力。主角将拥有多种不同的超能力，比如意念移物、能量盾和子弹时间等。本作虽然是动作游戏，但是却存在着"升级"的概念，玩家只要经常使用某项技能，就能提高其熟练度，最终提升这个技能的特效。比如经常跳跃的话，跳跃的高度就会增加，而且在跳跃中还能够作出更多花哨的动作。这个系统将运用到射击、移动以及超能力等各个战斗系统中去！

除此以外，本作的剧本也颇令人期待。因为剧本的作者是惟一一名连续两年获得星云奖和雨果奖、著名的科幻小说《安德的游戏》以及其系列作品的作者——奥森·斯考特·卡德！他为本作以及未来的两部续作编写了很多可能的分支情节，玩家在游戏中的举动会影响到这个游戏、甚至是尚未开发的续作的进展，而且每种变化都能让你领略到最好的科幻小说般的精彩情节！在E3的热潮之后，本作将是Xbox玩家一个很好的选择！ [文：阿修罗]



▲完美体现Xbox机能的华丽游戏画面。



▲波澜壮阔的宇宙冒险即将展开。

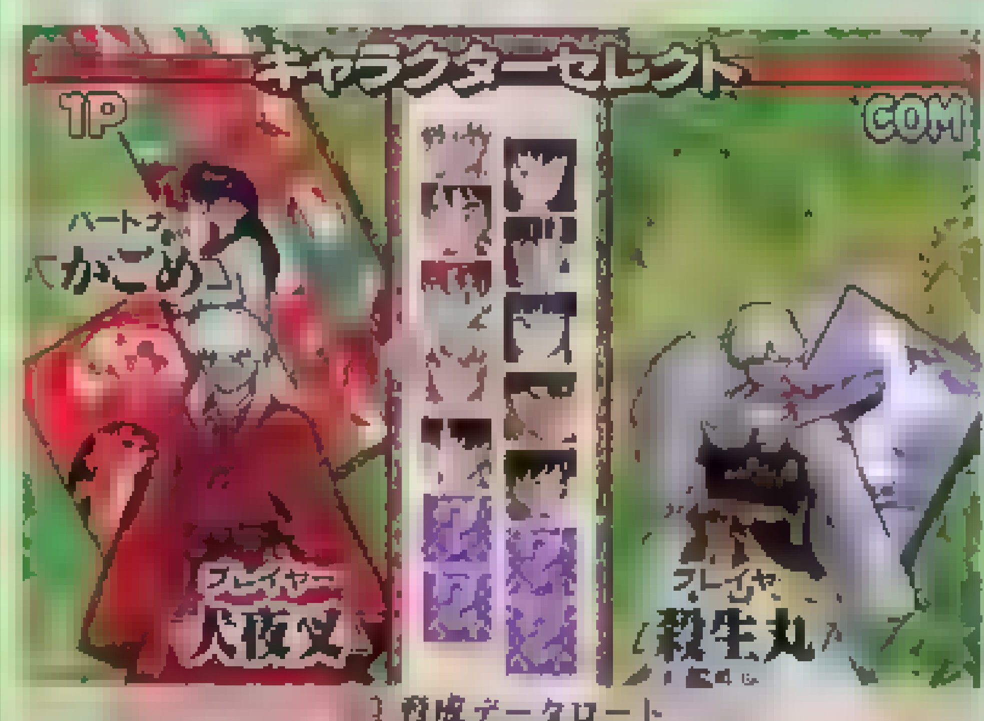


▲在类似《星战》那样的宏伟世界观下进行的动作游戏？期待！

PS2 犬夜叉 奥义乱舞 FTG

犬夜叉 奥义乱舞 Bandai 预定2005年6月16日

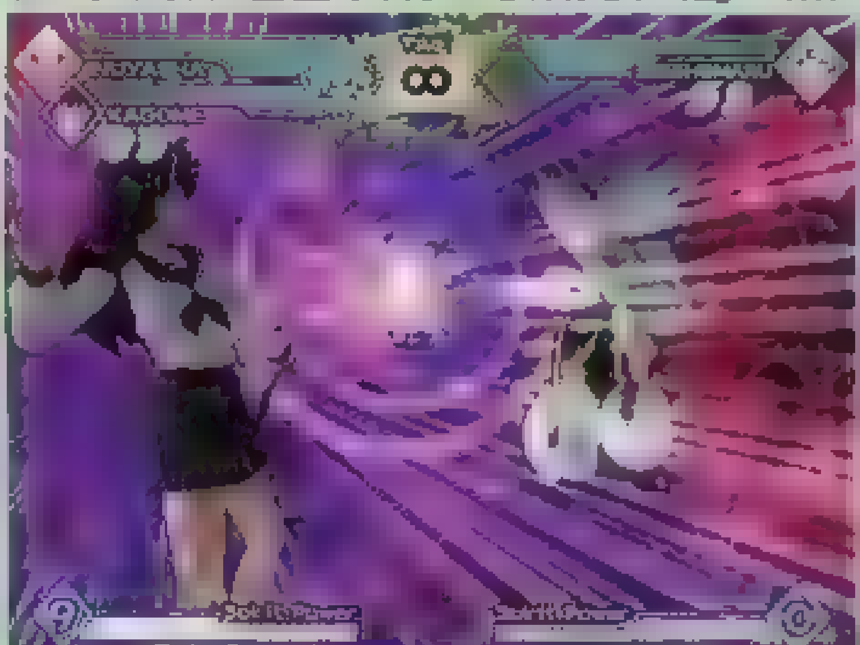
来一场二对二的友情对决吧！



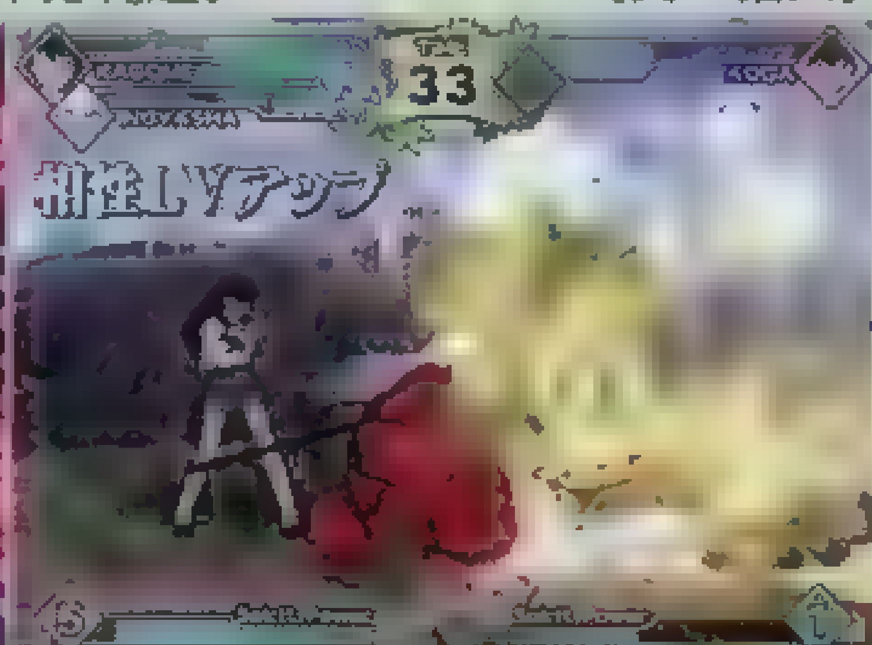
▲可以选择的角色数量也还不少，如果所有的角色都培育的话也要花不少时间。

虽然动画版中止播放，但相信《犬夜叉》的魅力依然能让不少FANS对其疯狂吧！自前作的RPG版《诅咒的面具》后，Bandai即将推出一款对战版的《犬夜叉》新作——《奥义乱舞》。

玩家在选择了一名角色后，还要选择一名搭档作为援助角色。别以为这种模式十分普通，其实除了可以随意更换战斗角色外，本作中的同伴还可以在打击后追加其他的攻击，这就是本作独特的系统"同伴组合攻击(Partner Combination Attack)"。除此以外，只要玩家选择使用相同的组合战斗多次，那么组合的两个角色之间友好度会越来越高，友好度会直接影响"同伴组合攻击"的威力，这一点十分有趣。 [文：猫太]



▲这就是发动"同伴组合攻击"的炫丽画面。不过以二打一会不会有点……



▲随着同时登场次数的增加，两人的相性也会提升，这样的设定让游戏更具有人情味。

PSP 天诛 忍大全 ACT

2005年 月28日

华丽的忍杀于PSP再现！

From Software公司制作的忍者题材系列动作游戏《天诛》，自1998年在PS主机首次登场以来，受到全世界玩家的好评和喜爱。现在，"《天诛》系列"第8作《天诛 忍大全》将在掌机PSP上登场。本作的主人公是系列中呼声最高的力丸和彩女，故事的背景设定为《天诛叁》结束的一年之后，被击倒的妖术师天来卷土重来，为了保护乡田藩的和平，力丸和彩女接受新任务再次出击。在"《天诛》系列"不可或缺的丰富忍具选择系统中，本作还将追加新忍具。另外在《天诛 忍凯旋》中受到好评的"虎之卷"模式，也将在本作中复活，玩家可以在此模式中自己创造任务地图，并且可以与其他玩家分享。此外尤为令人动心的是，利用PSP的无线联机功能还可以与朋友进行对战或共同协力通关。 [文：SOUL]



▲一想起这是在掌机上可以随时随地体验到的原汁原味的《天诛》，就不得不再次感叹PSP的强劲机能。

▼设计属于自己的关卡。如果设计的关卡能够让朋友来体验，那么看着对方游戏时的表情一定很过瘾。





▲又可以在游戏中见识到彩女的优美动作！不过男主角力丸的表现也绝不会比彩女差吧。

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn



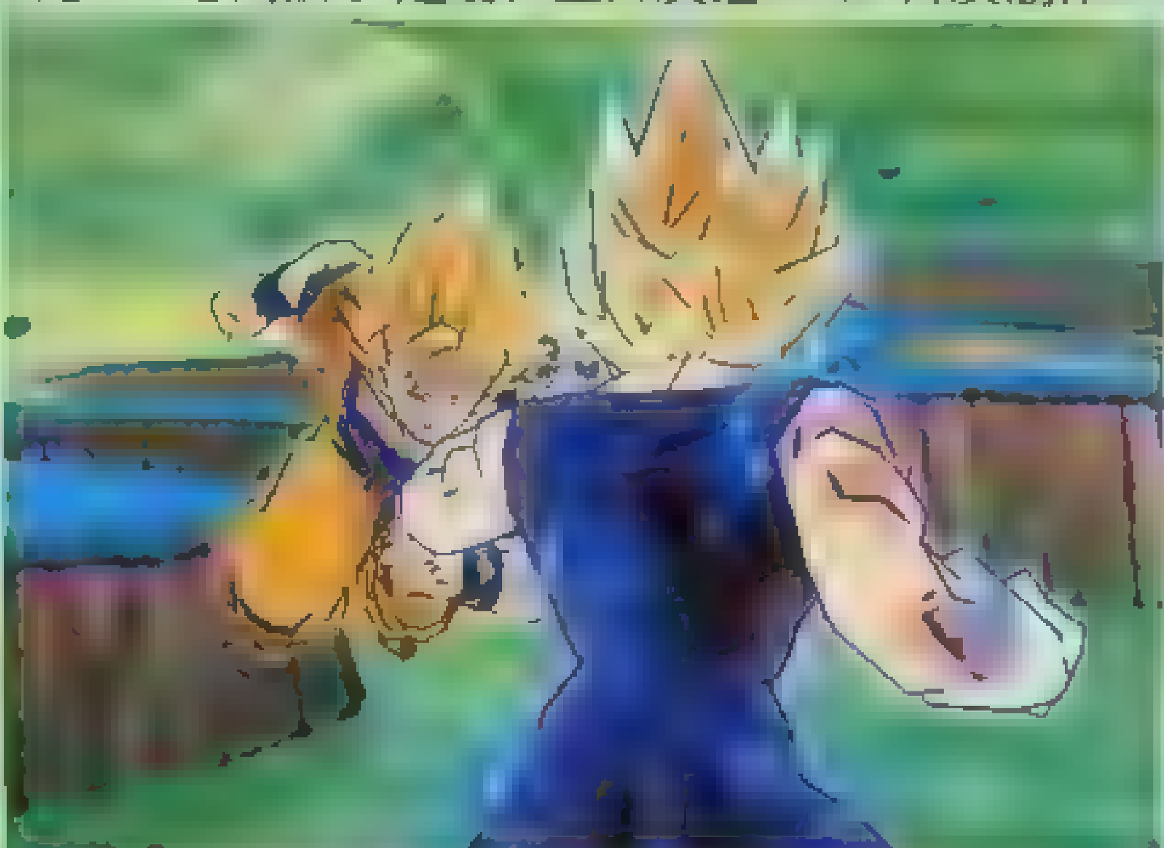
电光石火的速度和超绝无敌的破坏！

PS2 龙珠Z 电光石火！ FTG
Dragon Ball Z Sparking! | Bandai/Spike | 日版 | 预定2005年秋

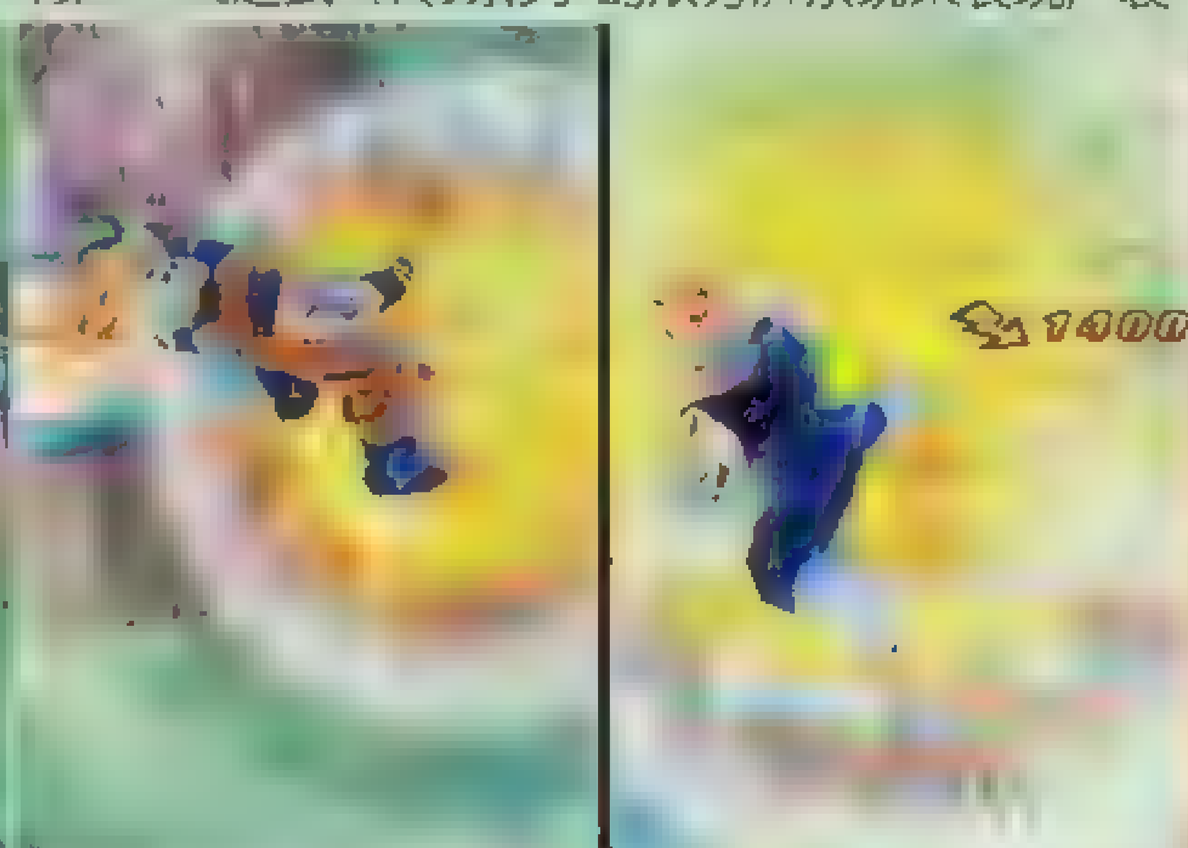
俗话说“东边不亮西边亮”，当《龙珠》漫画完结之后，大概没有人想到10年后用它改编的游戏还能大卖一番吧？事实证明：《龙珠》果然是日本漫画史最成功的商业作品！借着欧美地区热播《龙珠》动画版的机会，日本方面也重新开始重视起这个老牌子。这次，Bandai将推出由Spike制作的全新格斗版游戏《电光石火！》（本刊原暂定译名为《龙珠Z 引爆》）。之前，由开发组Dimps开发制作的《龙珠Z 武道会》3部系列作品都获得了很好的评价，全球销量已经突破了835万套。这次更换开发公司制作的新版本将会引入更多全新的要素！

“《武道会》系列”前三作以标准的3D格斗游戏为蓝本，将《龙珠》独有的气、舞空术和胶囊等要素融入其中，以近乎完美的卡通渲染形式创造出了一个贴近原作的龙珠世界！从目前公布的情报来看，本作将使用比前二作更加出色的卡通渲染引擎，人物造型更加细腻、动作更加流畅，更加贴近原作的质感。不过，相比起画面上的提升，游戏系统本身的变化才是最让人兴奋的！游戏将突破传统3D格斗游戏的场地边界限制，采用无限的场地，利用类似SFC“《超武斗传》系列”的双分屏系统来表现广袤的战场。与此同时，游戏的节奏将得到大幅度提升，配合大场地而产生的超高速移动将完全再现出原作中Z战士们那电光石火般的极限对决。对战双方可以尽情利用空中/地面的不同环境与对手周旋，从而产生出传统3D格斗游戏也无法实现的高速空间战。

另外，本作可选用的角色数量也非常可观，各个形态下的超级赛亚人、短笛等Z战士自然是不会缺席的，弗利萨、沙鲁等敌方角色也将悉数降临，连剧场版中和悟吉塔大战的原创敌人迦南华也可以使用，总人数超过40名！从最普通的气功波到龟派气功、气圆斩，再到最终必杀元气弹，所有的这些招式都将成为致胜的关键。今年的E3展上本作将会进行展出，请期待本刊的后续报道！［文：阿修罗］



▲本作的画面水准和动作流畅度又创造了《龙珠Z》游戏史上的新高！



▲能够分屏真正保证了游戏空间的广大。



▲各个超绝人气角色的加入让所有《龙珠》FAN为之热血沸腾！

PS2 绚烂舞踏祭 SLG
SCE

《高机动幻想》小组的全新力作！



本作由日本近期刚刚结束播映的人气动画《绚烂舞踏祭》改编而来。不过玩家扮演的主角是一名原创角色，失去记忆的他被主舰“黎明号”搭救，从此开始自己寻回记忆的历程。本作的开发者是以开发PS上的名作《高机动幻想》而闻名的Alpha System开发组，而游戏的“冒险+育成”玩法也正是《高机动幻想》那样的玩法。主角的职业是驾驶员，平时玩家可以在战舰内四处走动，触发各种事件，在非战斗时间主要的任务是进行训练或作日常的机体保养。经过严格的训练后，主角的能力会得到提升，这样一来战斗也会变得相对容易很多。其他的船员在战舰内都有各自的工作，玩家可以同他们交流，通过选择对话的不同，可是有可能会与他（她）成为朋友（恋人）的哦。［文：D・S］



▲平时在船舱中走动可引发许多事件与对话。



▲战斗时舰桥进入应敌状态。

PS2 阴阳大战记 霸者之印 ACT

体验斗神士与式神的友情！

改编自动画版《阴阳大战记》的作品再度登场于PS2上！和前作《白虎演武》的Eyetoy玩法完全不一样，这次玩家只需使用手柄就可以演绎出1～4人同时进行的动作过关场面。



▲在本作中，协力变得十分重要。

玩家在游戏中扮演的是斗神士，操纵着对应的式神在不同属性的平台上冒险。木、地、水、火这4种属性的舞台除了景色不一样外，根据地形也需要玩家解开不同的谜题。玩家必须利用5种不同属性的阴阳斗神符的能力把这些谜题解开。

另外，本作强调了斗神士与式神间的友情动作，因此在很多场景中，都需要让两者互相协力通过，相信玩家找来朋友一起协力通关的话，肯定会更有意思！［文：猫太］



▲斗神士利用斗神符解开各种谜题。



▲式神主要的责任还是攻击敌人。

www.plumbook.cn

PS2 泪之指轮传说 贝里克物语 阿兹巴尼亚编年史第174章

05.26 推荐度 A CERO 全年龄

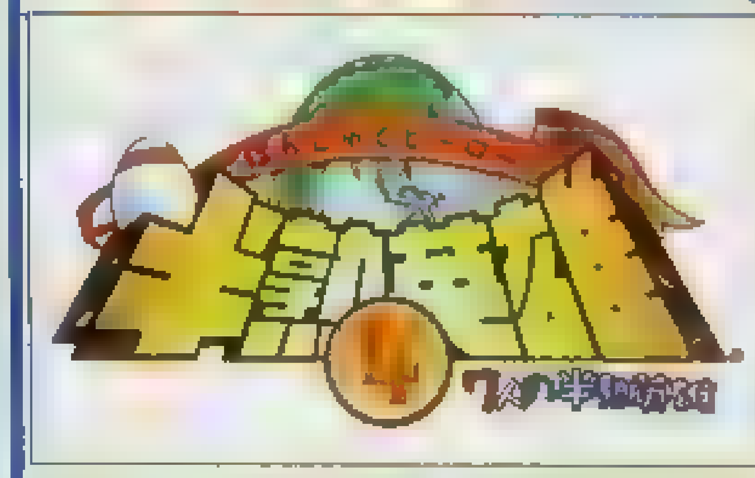
■Enterbrain
■6800日元
■无对应周边

《贝里克物语》是于2001年发售的S·RPG作品《泪之指轮传说 尤多那英雄战记》的正统续作。结束了和任天堂长达四年之久的纠缠官司，ED公司在今年初闪电般的公布了《贝里克物语》。在经过延期后，这部不少人期待的作品即将出炉了。一反常规的游戏系统和大量加入的经营组织式系统，使得这部作品的可玩性已超越了一般的S·RPG作品，由敌我双方的作战人员总数来决定一回合行动次数的同时回合制以及战斗时攻防的变化是其最大看点。骑士的攻击方式是本作中变化最大的，随着冲刺格数增加攻击力的设定很有新意。武器的耐久度在本作中并不像以前那样是用数字表示，而是以文字的方式表示，估计是将耐久度的设定设成了隐性数据。但是，复杂多变的系统也是把双刃剑，能否把握好还是要看制作人的水平了。与前作相比本作发生了翻天覆地的变化，系统方面变得相对比较繁琐，但新的系统还是很吸引眼球的。惟一感到有些不足的就是人设和相对简单的画面，希望游戏正式发售之后这一现象能得到很好的改善。

PS2 半熟英雄4 七英雄物语

05.26 推荐度 B CERO 全年龄

■Square Enix
■6800日元
■无对应周边



在《半熟英雄对3D》发售2年后，该系列的新作即将发售。做为系列的正统续作，主角还是沿用了前作的"傻瓜王子"，此外其他几位前作的人气角色也会出场，这些人物会又聚在一起为玩家们演出一幕暴笑的"游戏闹剧"。游戏的操作系统和前几作区别不大，历代最受欢迎的"蛋兽系统"在这一作中又有了一定的变化，就算是此系列的老玩家也会感到不同。另外，女主角卡多莉内的多种换装大有喧宾夺主之势，其丰富程度囊括了《FF》和《DQ》两大系列，相当恶搞。



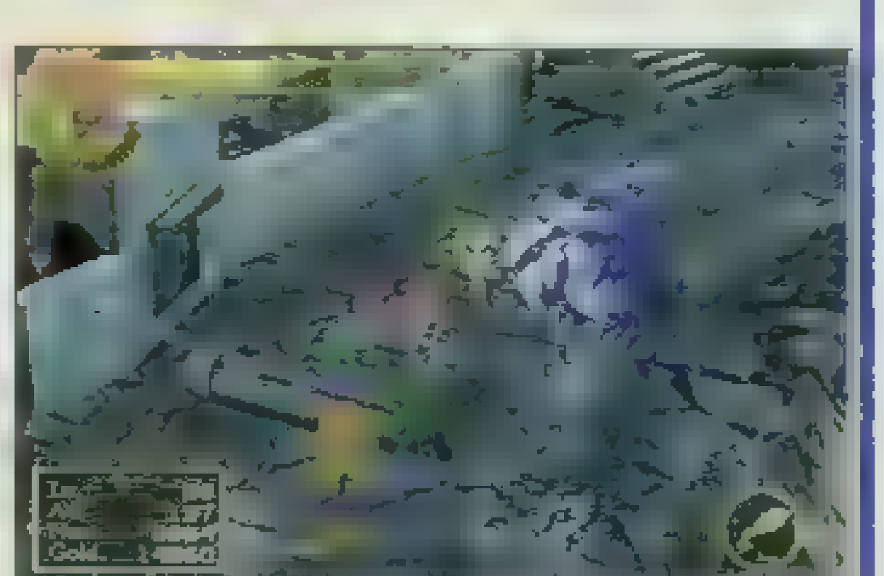
PS2 伊苏IV 太阳面具

05.26 推荐度 B CERO 全年龄

■Taito
■5800日元
■无对应周边



日式A·RPG游戏的鼻祖之一——"《伊苏》系列"又有PS2作品登场。这一次推出的，是曾经于SFC上推出，受到了玩家极大好评的4代。4代的故事紧接在系列初代和2代之后，不仅对前两作的故事进行了补完，更揭开了许多以前留下的谜团。不过，在PS2移植版中，游戏所表现的不仅仅只有美丽的3D画面，包括游戏的故事本身，也经过了重新编制，令无论是过去的系列老玩家，还是从未接触过的人，都能够从中得到全新的体验。



◆NEW GAME SCHEDULE◆

UCG彩信碟报

加入"UCG短信新闻"，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考，了解第一手的游戏购买信息，加入方法如下：（包月10元）

编辑短信 DB

发送到 800202

注 目前仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

2005年4月27日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）：
100美元＝827.65元人民币 100日元＝7.83元人民币
100欧元＝1065.39元人民币 100港市＝106.09元人民币

发售表中红色字体为受注目游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2005年5月19日～2005年7月28日。

注2：推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

注3：游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

PlayStation2

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
5月份					
19日	幽游白书 FOREVER	幽游白书 FOREVER	Banpresto	ACT	6800日元
19日	恶魔战士	ヴァンパイア ダークストーカーズコレクション	Capcom	ACT	4800日元
19日	合奏曲 With All One's Heart	フォーシンフォニー ～ウィズ オール ワンズ ハート～	Takuyo	AVG	6800日元
26日	荒野大镖客	レッド・デッド・リボルバー	Capcom	ACT	6800日元
26日	次元舰队 ZIPANG	ジパング	Banda	SLG	6800日元
26日	泪之指轮传说系列 贝里克物语 拉兹贝利亚编年史第174章	[illegible]	Enterbrain	S·RPG	6800日元
26日	泪之指轮传说系列 贝里克物语 拉兹贝利亚编年史第174章 限定版	ティアリングサーガシリーズ ベルウィックサーガ プレミアムボックス	Enterbrain	S·RPG	9600日元
26日	竞速战斗 —C1 GRANDPRIX—	レーシングバトル —C1 GRANDPRIX—	元气	RAC	6800日元
26日	咸蛋超人 NEXUS	ウルトラマンネクサス	Bandai	ACT	5800日元
26日	伊利丝的工作室2 永恒玛娜	[illegible] 2	Gust	RPG	6800日元
26日	伊利丝的工作室2 永恒玛娜（限定版）	イリスのアトリエ エターナルマナ2 プレミアムボックス	Gust	RPG	9800日元
26日	天使之羽 黑色残影	エンジェルズフェザー 黒の残影	GN Software	RPG	6800日元
26日	天使之羽 黑色残影（初回限定版）	エンジェルズフェザー 黒の残影（初回限定版）	GN Software	RPG	8980日元
26日	NAMCO X CAPCOM 梦幻大决战	[illegible]	Namco	S·RPG	6800日元
26日	饿狼传说 狼之标记	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK Playmore	FTG	3800日元
26日	饿狼传说 狼之标记（限定版）	餓狼 MARK OF THE WOLVES（限定版）	SNK Playmore	FTG	7800日元
26日	破灭的马尔斯	破滅のマルス	IDEA FACTORY	AVG	6800日元
26日	[illegible]	破滅のマルス（限定版）	IDEA FACTORY	AVG	8800日元
26日	家庭女佣 终之馆	ホームメイド -終の館-	Princess Soft	AVG	6800日元
26日	家庭女佣 终之馆（初回限定版）	ホームメイド ～終の館（初回限定版）～	Princess Soft	AVG	7800日元
26日	蒸气男孩	スチームボーイ	Bandai	ACT	6800日元
26日	半熟英雄4 七英雄物语	半熟英雄4 7人の半熟英雄	Square Enix	SLG	6800日元
26日	半熟英雄4 七英雄物语（限定版）	半熟英雄4 ～7人の半熟英雄～（限定版）	Square Enix	SLG	6800日元
26日	小狗人生	ドッグズライフ	Success	AVG	5980日元
26日	伊苏IV 太阳面具	IV Mask of the Sun a new theory	Taito	A·RPG	5800日元
6月份					
9日	足球人生2	サッカーライフ2	Banpresto	SLG	6800日元
9日	杀手7	Killer 7	Capcom	ACT	6800日元
9日	重装机兵传说 沙之锁	METAL SAGA 砂塵の鎖	Success	RPG	6980日元
9日	喧哗番长	喧嘩番長	Spike	ACT	6800日元
9日	少女义经传2 超越时空的约定	少女义経伝・貳 ～刻を越える契り～	ウェルメイド	AVG	4800日元
9日	少女义经传2 超越时空的约定 特别版	少女义経伝・貳 ～刻を越える契り～ 特別版	ウェルメイド	AVG	7200日元
16日	犬夜叉 奥义乱舞	犬夜叉 奥义乱舞	Bandai	ACT	6800日元
16日	怪盗大冒险2	怪盗スライクーパー2	SCE	ACT	5800日元
16日	EyeToy Play 2	EyeToy Play 2	SCE	ECT	4500日元
16日	龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑	[illegible] 2 封印 红 背德 黒	Square Enix	A·RPG	6800日元
23日	阴阳大战记 霸者之印	阴阳大战记 覇者の印	Bandai	A·AVG	6800日元
23日	格斗之王 NEOWAVE	The King of Fighters NEOWAVE	SNK Playmore	FTG	6800日元
30日	魔界仙踪	OZ	Konami	ACT	6980日元
30日	幕末浪漫 月华的剑士 1+2	幕末浪漫 月華の剣士 1+2	SNK Playmore	FTG	3800日元
30日	源氏	GENJI	SCE	ACT	6800日元
30日	SEGA AGES 2500系列 Vol.19 龙之力量	SEGA AGES 2500 Vol.19 [illegible]	SEGA	S·RPG	2500日元
30日	影牢II 暗黑幻影	影牢II Dark Illusion	Tecmo	AVG	6800日元
7月份					
7日	人见人爱的块魂	[illegible]大好き 塊魂	Namco	ACT	4800日元
7日	樱大战V 再见，吾爱	[illegible]大战V [illegible]	SEGA	AVG	7800日元
7日	樱大战V 再见，吾爱 限定版	サクラ大战V ～さらば愛しき人よ～ ショータイムBOX	SEGA	AVG	13800日元
7日	武藏传II 剑圣	武蔵伝II ブレイドマスター	Square Enix	ACT	6800日元
[illegible]	第3次超级机器人大战 [illegible]	[illegible]	Banpresto	[illegible]	[illegible]日元
14日	超级机器人大战α 珍藏版	スーパーロボット大戦α PREMIUM EDITION	Banpresto	SLG	[illegible]
14日	POP'N Music 11	ポップンミュージック11	Konami	MUG	6[illegible]0日元
21日	南梦宫合集	ナムコレクション	Namco	ETC	3800日元

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved ©2004 TAITO Corporation©1993 2004 Nihon Falcom Corporation

PlayStation Portable

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
5月份					
12日	太空侵略者 口袋版	スペースインベーダー ポケット	Taito	A・AVG	3800日元
26日	智能执照	インテリジェント・ライセンス	Now Product on	PUZ	4800日元
30日	实战柏青嫂必胜法！ 北斗神拳 PSP	实战パチスロ必胜法！北斗の拳 ポータブル	SEGA	TAB	3800日元
6月份					
2日	英雄传说 朱红之泪	英雄传说 ガガーブトリロジー 朱红　泪	Banda	RPG	4800日元
16日	爆骑 -BAKU-NO-	爆骑 -BAKU-NO-	E dos	PUZ	3800日元
23日	机密武装	CODED ARMS	Konami	FPS	4980日元
23日	炸弹人 疯狂炸弹	ボンバ　マン パニックボンバー	Hudson	ACT	3800日元
30日	遥远的时空中2	遥かなる时空の中で2	Koei	AVG	4800日元
30日	冒险人	Adventure Player	FromSoftware	AVG	3800日元

GAMEBOY ADVANCE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
5月份					
19日	摇摆大金刚	ぶらぶらドンキー	Nintendo	ACT	3800日元
19日	梦幻少年	ファンタジー クナルトレン	Banda	ACT	4800日元
23日	瓦里奥制造 大回转	Wario Ware Twisted!	Nintendo	ACT	29.99美元
23日	火焰之纹章 圣魔之光石	Fire Emblem The Sacred Stones	Nintendo	S・RPG	29.99美元
6月份					
3日	魔法老师 私人课程 图书馆岛	魔法先生ネギま！ プライベートレッスン だめですぅ图书馆岛	Marvelous	RPG	4800日元
30日	甲虫王者 ～通向伟大冠军之路～	甲虫王者ムシキング～グレイテストチャンピオンへの道～	SEGA	RPG	4800日元
30日	魔界奇兵 敲响天国之门	メルヘヴン -KNOCKIN ON HEAVEN'S DOOR-	Konami	A・RPG	4800日元
30日	桃太郎电铁G 组成黄金牌组吧！	桃太郎电铁G ゴールド・デッキを作れ！	Hudson	TAB	4800日元
7月份					
28日	新・我们的太阳 萨巴塔的反击	新　ボクらの太阳 逆袭のサバタ	Konami	ACT	4980日元

Nintendo GAME CUBE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
5月份					
26日	NBA街头篮球V3 马里奥蓄区	NBA ストリート V3 マリオでダンク	Electronic Arts	SPG	5800日元
26日	银河战士PRIME 2 暗之回响	メトロイドプライム2 ダークエコーズ	Nintendo	ACT	6800日元
6月份					
9日	杀手7	Killer 7	Capcom	ACT	6800日元
23日	豆丁机器人	[illegible]	Nintendo	ACT	5800日元
7月份					
14日	与马里奥一起DDR	Dance Dance Revolution with MARIO	Nintendo	MUG	6800日元
21日	马里奥棒球	マリオベースボール	Nintendo	SPG	售价未定

Nintendo DS

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
5月份					
19日	炸弹人	ボンバーマン	Hudson	ACT	4800日元
19日	东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 成人锻炼脑筋的DS特训	东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 脑を锻える大人のDSトレーニング	Nintendo	ETC	2800日元
24日	狂野非洲	Madagascar	Activision	ACT	售价未定
26日	实战柏青嫂必胜法！ 北斗神拳 DS	实战パチスロ必胜法！北斗の拳 DS	SEGA	TAB	3800日元
26日	SD高达 G世纪DS	SDガンダム Gジェネレーション DS	Bandai	S・RPG	4800日元
6月份					
23日	加油五右卫门 东海道中 大江户天狗归还之卷	がんばれゴエモン 东海道中 大江户天狗 返　卷	Konami	ACT	4800日元

Xbox

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
5月份					
26日	荒野大镖客	レッド・デッド・リボルバー	Capcom	ACT	6800日元
31日	救世主降临 觉醒	Advent Rising	Majesco Games	ACT	49.99美元
31日	格斗之王 最强冲击	King of Fighters Maximum Impact - Maniax	SNK Playmore	FTG	39.99美元
6月份					
7日	横行霸道：圣安德里亚斯	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	ACT	49.99美元
16日	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン ファイティング ジャム	Capcom	FTG	4800日元

PS2 伊莉丝的工作室 永恒玛娜2

05.26　A　全年龄玩家对应

■Gust
■6800日元
■无对应周边







虽然只相隔了一年，但由于拥有前面的经验和众多的未曾尝试的系统，于是《永恒玛娜2》很快就要跟大家见面啦！这次的最大变更点是把地图移动的方式回归到过去的点移动，并利用男女双主人公在两个世界中的冒险来讲述整个故事。另外，其他在前作中十分成功的系统也得以强化　武器通过调合可以改变造型和附加技能、装备不同的装饰物可以学习不　样的技能等，大大提升了系统的丰富度。喜欢RPG和本系列的玩家一定不能错过哦！

NDS SD高达G世纪 DS

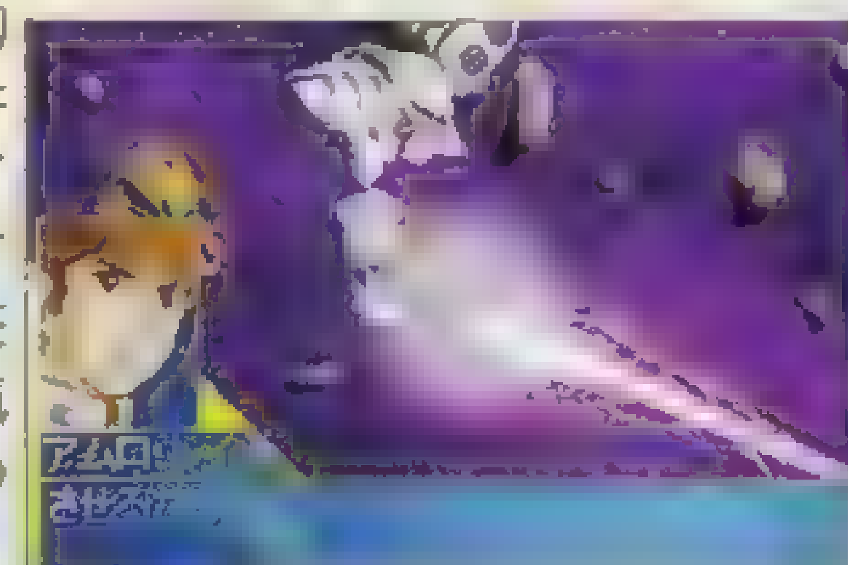
05.26　B　全年龄玩家对应

■Bandai
■4800日元
■无对应周边





基本上来说，本作只能算是GBA版《SD高达G世纪ADVANCE》的强化版，游戏继承了该作的基本系统，在画面上也只是略有提升。不过，由于触摸屏要素的引入，本来需要反复切换菜单察看数据的操作部分得到了简化，使得游戏的感觉变得更加轻松。游戏对于特殊事件进行了大幅度强化，总事件数超过了1000种，很多原创剧情只有在本作中才能看到，并且还有许多原创的角色将在本作中登场。另外，正在放映中的人气动画《机动战士高达SEED DESTINY》也会加入。



PS2 NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战

05.26　S　全年龄玩家对应

■Namco
■6800日元
■无对应周边







这是一部从公布到发售显得过于迅速的游戏，不过开发商在游戏上的投入绝对可以让所有玩家放心其质量。游戏的最大卖点是来自Namco、Capcom两社的200名以上经典游戏人物，对两社的FANS绝对是一款梦幻的作品。游戏采用《超级机器人大战》式的混杂式剧情以及战棋式基本游戏方式，在战斗部分加入了类似"《传说》系列"的手动操作要素。游戏的声优阵容非常强大，而负责动画制作的Production I.G也很有名。

©GUST CO.,LTD. 2005/ Character designed by Gust / Illustration.双羽 纯 ©BANDAI 2005 ©CHARACTER&SOUND ©CAPCOM STRIDER ©MOTO KIKAKU. ©いのまたむつみ
©NAMCO ©2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

本期的排行榜最受关注的应该就是《浪漫沙加 吟游者之歌》和《火焰之纹章 苍炎的轨迹》的销量。毕竟这两款经典的系列曾为不少玩家留下了美好的童年回忆。另外《任天狗》的3个版本都同时上榜，证明了喜欢宠物的玩家还是有不少的！

栏目主持／猫太

2005年4月18日～4月24日



排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格	本周	累计
1 NEW	PS2	浪漫沙加 吟游者之歌	Square Enix	2005年4月21日	RPG	6800日元	21万6904套	21万6904套

集合了各代经典系统的初代复刻版，强！



排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格	本周	累计
2 NEW	NGC	火焰之纹章 苍炎的轨迹	Nintendo	2005年4月20日	S·RPG	6800日元	10万2037套	10万2037套

相隔5年后再度于家用机上登场的感动！



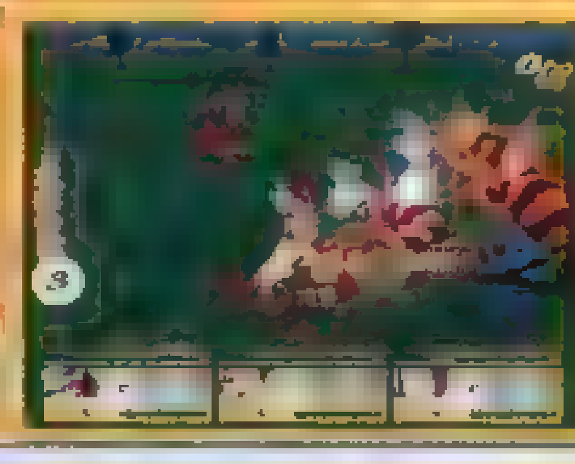
排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格	本周	累计
3 NEW	[illegible]	火影忍者 最强忍者大结集3 for DS	[illegible]	2005年4月21日	ACT	4800日元	8万4195套	8万4195套

用触控笔结印，让鸣人发动华丽的忍术。

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格	本周	累计
4 NEW	[illegible]	任天狗（柴犬）	Nintendo	2005年4月21日	SLG	4800日元	8万2585套	8万2585套
5 NEW	[illegible]	任天狗（腊肠犬）	Nintendo	2005年4月21日	SLG	4800日元	5万2563套	5万2563套
6 NEW	[illegible]	任天狗（吉娃娃）	Nintendo	2005年4月21日	SLG	4800日元	4万5826套	4万5826套
7 NEW	PS2	棒球live2005	Namco	2005年4月21日	SPG	6800日元	4万3852套	4万3852套
8 NEW	GBA	洛克人ZERO4	Capcom	2005年4月21日	ACT	4800日元	3万7973套	3万7973套
9	PS2	机动战士高达 一年战争	Bandai	2005年4月7日	ACT	6800日元	2万9592套	23万4332套
10 NEW	[illegible]	首都高Battle	元气	2005年4月21日	RAC	4800日元	2万9473套	2万9473套

相比之下，本周的新作实在多得令人发指，光是三款《任天狗》就分别占据了其中3个榜位。不过本周的排行榜明显就是老任的天下，除了出现了四款NDS作品外，还有GBA上的《洛克人ZERO4》和NGC上的《苍炎之轨迹》助阵。SE的《浪漫沙加》也取得了21万的好成绩。

2005年4月11日～4月17日



排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格	本周	累计
1 NEW	PS2	天外魔境III NAMIDA	Hudson	2005年4月14日	RPG	6800日元	8万6848套	8万6848套

怎么能错过公布了十多年才发售的经典名作？



排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格	本周	累计
2	PS2	机动战士高达 一年战争	Bandai	2005年4月7日	ACT	6800日元	4万5781套	20万4740套

第一款由Namco开发的高达作品。



排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格	本周	累计
3	PS2	职业棒球之魂2	[illegible]	2005年4月7日	SPG	6800日元	2万4370套	7万9530套

Konami除了"精通足球"外，棒球也十分擅长。

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格	本周	累计
4	PS2	铁拳5	Namco	2005年3月31日	FTG	6800日元	2万3510套	24万1967套
5	PS2	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	Bandai	2005年4月7日	ACT	6800日元	1万8437套	10万7663套
6	PS2	世界足球胜利十一人8 网络对战版	Konami	2005年3月24日	SPG	6800日元	1万3788套	34万3340套
7	[illegible]	摸摸卡比	Nintendo	2005年3月24日	ACT	4800日元	1万326套	13万8015套
8	GBA	洛克人EXE5 加奈尔小队	Capcom	2005年2月24日	RPG	4800日元	5558套	16万1274套
9	PS2	真·三国无双4	Koei	2005年3月24日	ACT	6800日元	5558套	85万8462套
10	PS2	荒野兵器4	SCEI	2005年3月24日	RPG	6800日元	4979套	16万3746套

不知道是什么现象，游戏公司总喜欢把游戏的发售日定在每个月的下旬，这样直接让上旬的游戏严重缺乏魅力。本周就是一个例子，不仅只有一款新作上榜，且还有三款老游戏登上了榜位。《洛克人EXE5 加奈尔小队》已经是二度"复苏"了。

中国期待游戏榜 TOP 20

统计日期至2005年5月9日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日
1	最终幻想XII	Square Enix RPG 预定2005年发售
2	战神	SCE ACT 预定2005年6月30日
3	王国之心2	Square Enix A·RPG 预定2005年发售
4	汪达与巨像	SCE ACT 预定2005年发售
5	大神	Capcom AVG 预定2005年发售
6	[illegible]	Square Enix A·RPG 预定2005年6月16日
7	樱大战V再见，吾爱	SEGA AVG 预定2005年7月7日
8	恶魔城 暗黑的诅咒	Konami A·RPG 发售日未定
9	第3次超级机器人大战	Banpresto S·RPG 预定2005年7月14日
10	[illegible]	Namco RPG 预定2005年8月25日
11	影牢II 暗之幻影	Tecmo AVG 预定2005年6月30日
12	[illegible]	Enterbrain S·RPG 预定2005年5月26日
13	恶魔城DS	Konami A·RPG 发售日未定
14	格兰蒂亚III	Square Enix RPG 预定2005年8月4日
15	灵魂能力III	Namco FTG 发售日未定
16	梦幻之星 宇宙	SEGA [illegible]
17	战国BASARA	Capcom ACT 预定2005年7月21日
18	NAMCO × CAPCOM	Namco S·RPG 预定2005年5月26日
19	捉猴啦3	SCEI ACT 预定2005年夏发售
20	[illegible]	Konami A·RPG 预定2005年发售

其他上榜游戏

少年跳跃大乱斗	Bandai	SD高达DS	Bandai
人见人爱！块魂	Namco	刺猬阴影	SEGA
影之心 新世界	Aruze	伊莉丝的工作室2	Gust

最期待中文化游戏 TOP 10

统计日期至2005年5月9日

本期	游戏名	厂商名·类型
1	[illegible]	Square Enix RPG
2	[illegible]	Namco [illegible]
3	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix [illegible]
4	[illegible]	Konami ACT
5	世界足球 胜利十一人	Konami SPG
6	星之海洋3 直到时间的尽头	Square Enix RPG
7	重生传说	Namco RPG
8	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix RPG
9	[illegible]	Square Enix RPG
10	影之心II	Aruze [illegible]

其他上榜游戏

最终幻想VII	Square Enix	王国之心 记忆之链	Square Enix
口袋妖怪 绿宝石	Nintendo	牧场物语 美妙人生	MMV
圣魔之光石	Nintendo	塞尔达传说 小人帽	Nintendo

美国游戏排行榜 TOP 10

2005年4月25日～2005年5月1日

《午夜俱乐部》第一作是PS2的首发软件之一，开创了午夜街头飚车的先河，虽被《极品飞车 地下狂飚》抢了风头，但与专业汽车杂志《DUB》合作的《午夜俱乐部3》表现还算令人满意。



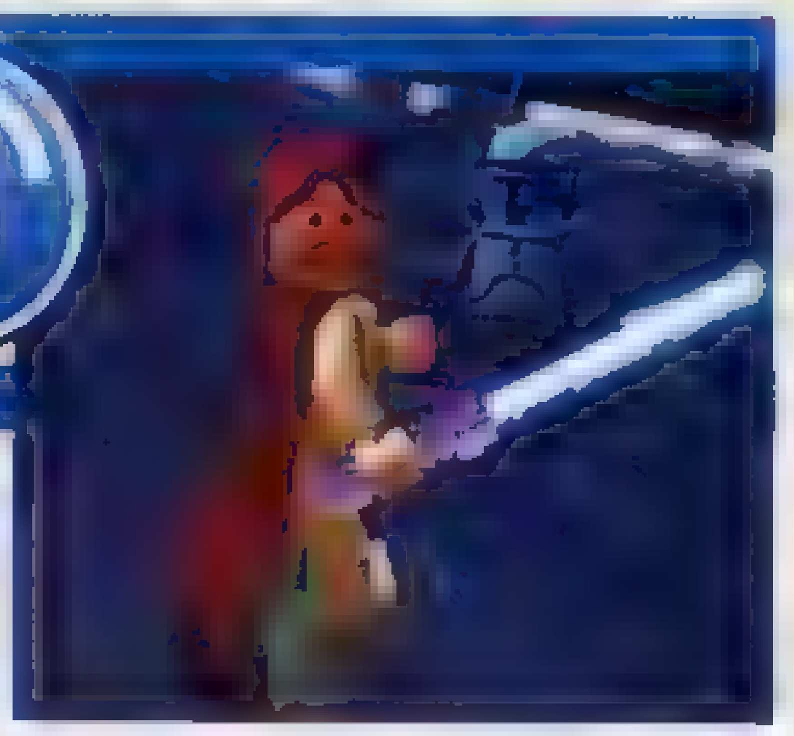
▲《午夜俱乐部3 DUB版》两大版本都有着不错的销量。

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日
1	午夜俱乐部3：DUB版	Rockstar PS2 2005年4月11日 RAC
2	分裂细胞：混沌理论	Ubisoft Xbox 2005年3月28日 AVG
3	51区	Midway Xbox 2005年4月25日 FPS
4	午夜俱乐部3：DUB版	Rockstar Xbox 2005年4月11日 RAC
5	战神	SCEA PS2 2005年3月22日 ACT
6	翡翠帝国	Microsoft Xbox 2005年4月12日 RPG
7	生化危机 逃出生天 File2	Capcom PS2 2005年4月26日 AVG
8	51区	Midway Xbox 2005年4月25日 FPS
9	WWE WrestleMania 21	THQ Xbox 2005年4月20日 FTG
10	MVP Baseball 2005	EA PS2 2005年2月22日 SPG

英国游戏排行榜 TOP 10

2005年4月24日～4月30日

本周《乐高星球大战》在英国居然击败了《FIFA Street》、《午夜俱乐部3》等强劲作品，多少令人有点意外，看来欧洲玩家对于《星战》题材比美国人还要狂热啊！



▲《乐高星球大战》是为儿童《星战》迷贴身打造的作品。

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日
1	乐高星球大战	Eidos PS2/Xbox 2005年4月22日 ACT
2	午夜俱乐部3：DUB版	Rockstar PS2 2005年4月11日 RAC
3	FIFA Street	EA PS2, Xbox/NGC 2005年3月11日 SPG
4	GT赛车4	SCEA PS2 2005年3月9日 RAC
5	TT Superbikes	XS Games PS2 2005年4月29日 RAC
6	世界斯诺克锦标赛2005	SEGA PS2/Xbox 2005年4月15日 SPG
7	分裂细胞：混沌理论	Ubisoft Xbox/PS2/NGC 2005年4月1日 AVG
8	行会战争	NCsoft PC 2005年4月28日 [illegible]
9	毁灭战士3	Activision Xbox 2005年4月8日 FPS
10	惩罚者	THQ PS2/Xbox 2005年3月24日 ACT

① 邮政信件 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编730000
② Email速递 ucg@ucg.com.cn
③ 短信快捷 中国移动用户参加“中国期待游戏榜”请发送TP+1～10个游戏名称到33557770（联通用户发送到93557770）而参加“最期待中文化游戏”的读者请发送到CH+1～10个游戏名称到33557770（联通用户发送到93557770）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在“互动信箱”中的“送礼名单”中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2005年3月26日～4月9日

获得上期“短信排行榜”MP3大奖的读者手机号码是136****4378。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品获奖者

135****3044	138****6350
138****7876	138****7772
135****0575	139****1028
132****7832	137****8564
13[illegible]****4409	[illegible]
1[illegible]6****0973	139****[illegible]
[illegible]	[illegible]
138****7630	[illegible]8747
136****0027	138****0413
132****7832	131****0962

樱大战V 再见，吾爱	SEGA	AVG
PS2	2005年7月7日	日版

文 卡伦



随着发售日的日益临近，SEGA对于《樱大战V 再见，吾爱》的情报也是公布得越来越多。不但公开了几位主角进一步的情报，详细介绍了本作的一些新系统，而且更是披露了纽约华击团的几位非战斗成员，以及更为重要的敌方势力。7月7日，在那个浪漫的夜晚中，不知本作是否能够给我们带来那份久违的感动呢？

游戏光环 Gamehalo

目标——纽约！READY，GO！



サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～



大河新次郎

TAIGA SHINJIRO CV：菅沼久义

当被配属到纽约的新次郎得知自己并不是纽约华击团的队长时，他受到了相当大的打击。不过，虽然感到十分失落，但责任感很强的他依然干劲十足地投入到了战斗中，这大概也是为了日本武士的尊严吧。



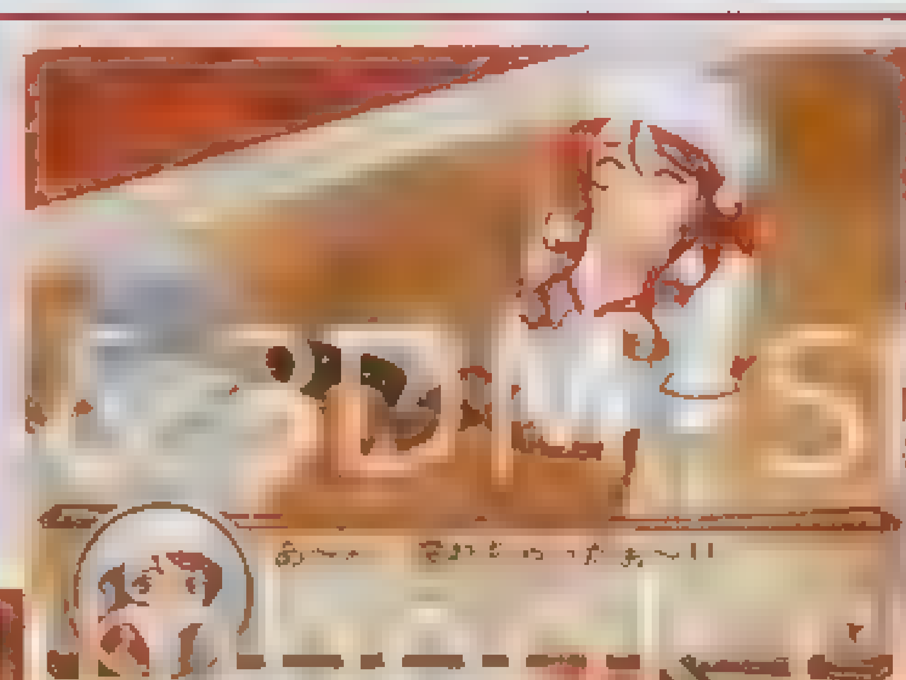
◀出现在大河新次郎面前的，竟然是早在日本的战国时代便已死去的织田信长。



吉米妮·桑莱丝

GEMINI SUNRISE CV：小林沙苗

在历尽千辛万苦与爱马拉利一同从故乡德克萨斯来到纽约后，吉米妮在小红唇剧院谋到了一份……清扫卫生的差事。尽管这与她成为一名歌星的梦想相差甚远，但生性好胜的她依然每天都在进行努力的练习。不过，由于总是会陷入自己的幻想中的缘故，她也经常会闹出一些笑话，而"怎么搞的……"也成了她的口头禅。



3DMGS
www.plumbeck.ch

纽约华击团·星组 全新资料大公开

拉琪特·阿露黛尔

Ratchet Altair

CV：久野绫希子



原欧洲星组的队长，当初为了组建纽约华击团，她曾前往帝国华击团·花组向大神及樱等人学习经验。而现在的她已经成为了纽约华击团·星组的队长，并且还是纽约演艺界的超级明星。聪明的头脑、美丽的面容、端庄的仪表、优秀的运动能力，再加上那天使般的歌声，这一切的一切都向我们展现了一个完美无缺的拉琪特。



莎吉塔·温伯格

Sagiitta Weinberg

CV：皆川纯子



▲暴走族版的莎吉塔，究竟是什么原因令其改变了呢？



▼"禁止雇用童工！"莎吉塔的话一定令新次郎颇为尴尬吧。



虽然现在的莎吉塔是纽约哈林区一间律师事务所的律师，但令人难以置信的是，之前她的身分竟然是当地最有名的暴走族的大姐大。不过，某起事件改变了她，并令她最终成为了专门向社会阴暗面发起挑战的律师。莎吉塔有着冷静的判断力和果决的行动力，是纽约华击团中不可或缺的一员。





莉嘉丽塔·艾莉丝

Rikaritta Aries

CV：斋藤彩夏

虽然外表看起来还只是个年幼的女孩，不过性格开朗的莉嘉丽塔却是纽约首屈一指的赏金猎人。出身于墨西哥的她的射击技术近乎无懈可击，而左手的银枪以及右手的金枪则是她最好的拍档。尽管是赏金猎人，不过莉嘉丽塔抓捕恶人的目的却并非为了金钱或是名誉，而只是为了能在委托结束后可以随心所欲地大吃一顿。



◀莉嘉丽塔的宠物？实际上……莉嘉丽塔之所以会将诺克带在身边，只是为防止遇到非常时期而准备的食物储备而已……

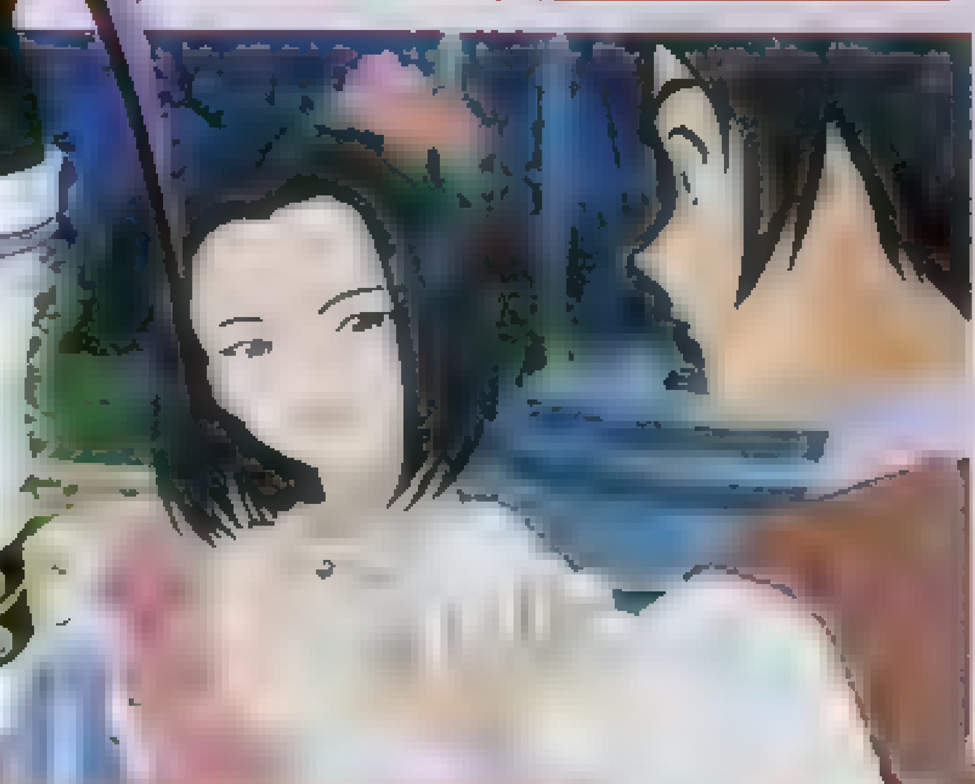
九条昴

Kujou Subaru

CV：园崎未惠



出身于日本豪门——九条家族的昴与拉琪特、织姬以及蕾妮一样，也曾是欧洲星组的一员。不过，她的家族情况、年龄、性别等其他情况目前都还被笼罩在谜团之中。九条昴处事非常冷静，几乎不会出现感情上的波动，即便是在平常说话时，她也都是以旁观者的角度来客观地进行叙述。



黛安娜·卡布莉丝

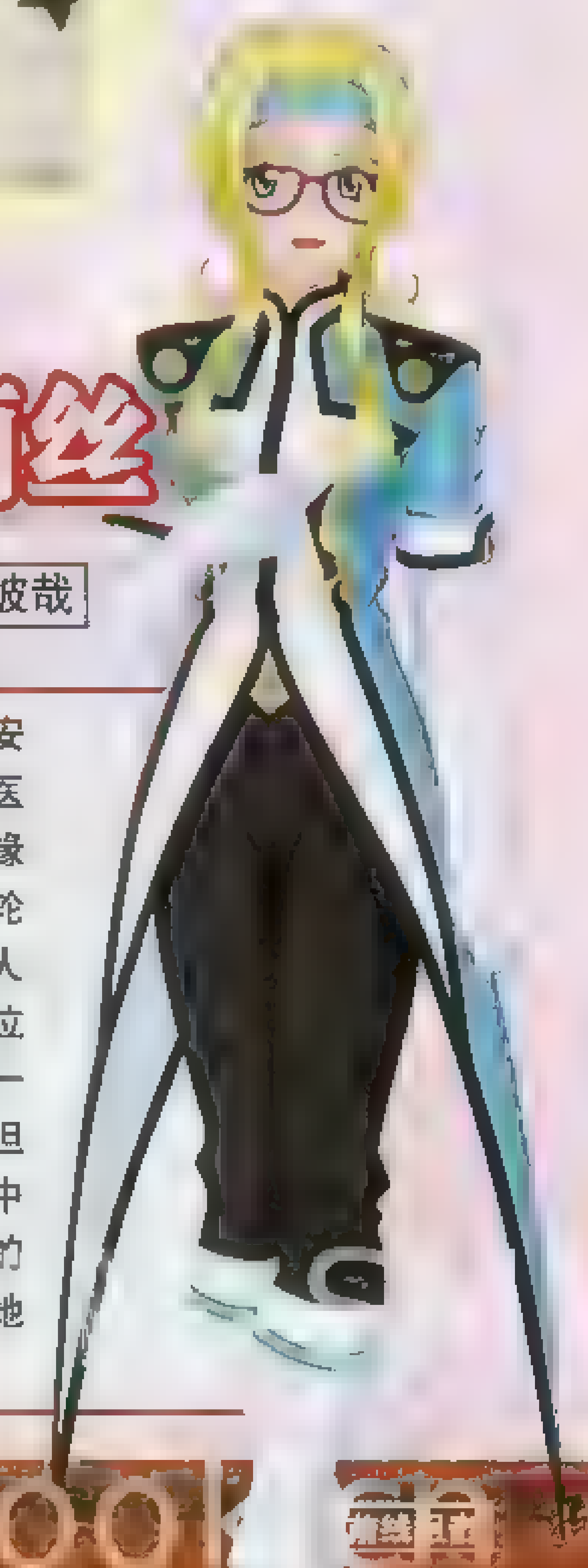
Diana Caprice

CV 松谷彼哉



▲黛安娜是"《樱大战》系列"中初次出现的"女神"型角色，相信她一定会受到许多玩家的青睐吧，而她身患绝症的命运也令人对其平添了一份同情之心。

在毕业于波士顿大学后，黛安娜来到了纽约担任外科的实习医生。不过……由于身患重病的缘故，因此她在许多时候需要借助轮椅的帮助才能外出活动。而更令人心碎的是，根据医院的诊断，这位微笑总是挂在脸上，仿佛是女神一般的女孩只剩下了一年的寿命。但即使如此，黛安娜依然每天来到中央公园的树荫下，在花草及动物的陪伴下静静地读书。在星组中，她是惟一的素食主义者。



©SEGA 2005 ©RED 2005

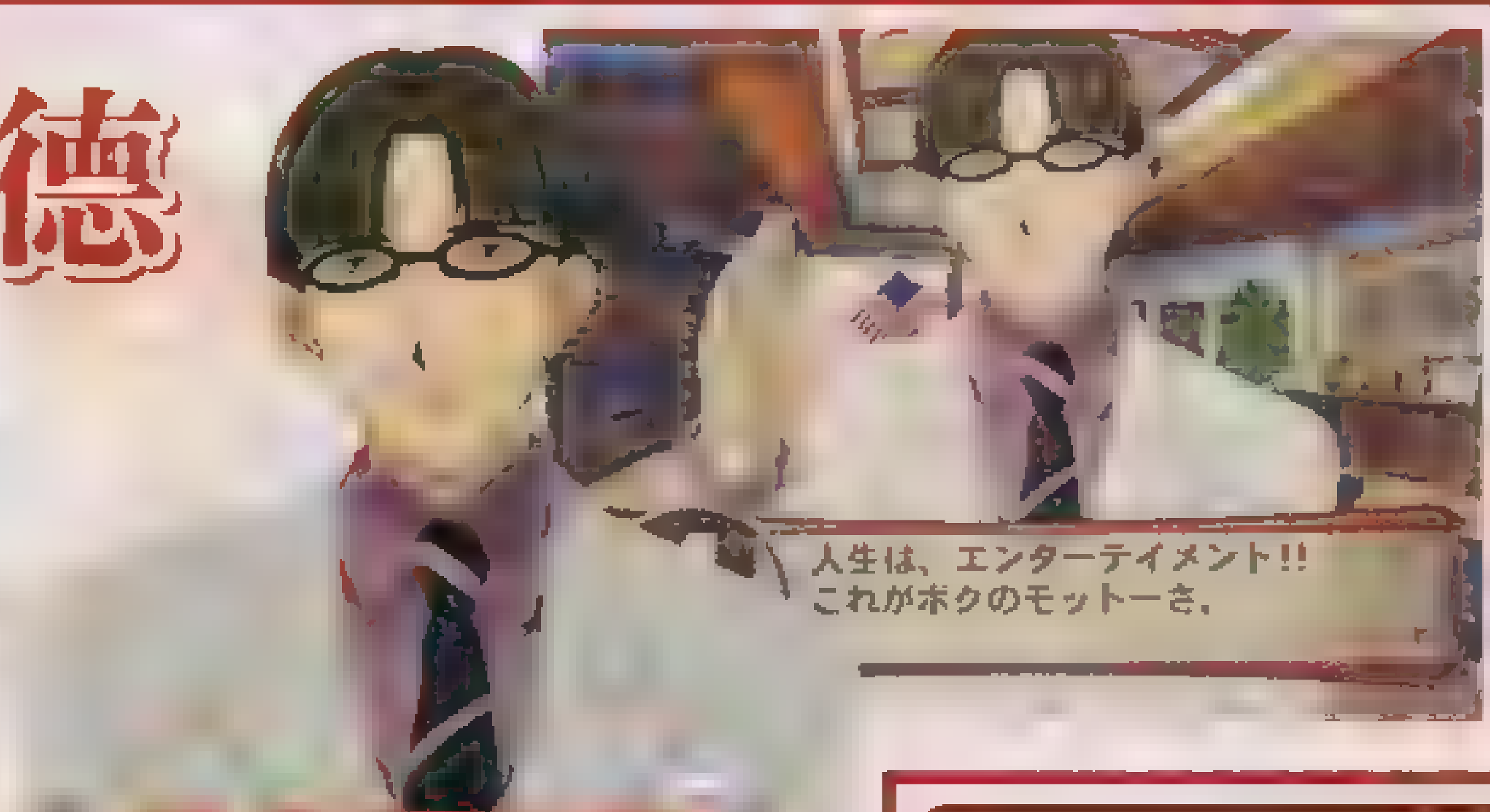
www.plumbook.cn

紧急公布，纽约华击团的其他角色！

人生即是娱乐！

桑尼赛德

纽约华击团的总司令，同时也是小红唇剧院的院长。身为全球屈指可数的大富豪之一的桑尼赛德对日本文化非常感兴趣，并耗费巨资在自己的宅邸修建了日式庭园。相比帝国大剧院以及夏诺瓦尔歌剧院的两位院长，年轻的桑尼赛德给人一种轻浮的感觉，总觉得有些不太可靠就是了。



Sunnyside

CV：内田直哉			
年龄：34		生日：1893/10/18	
身高：185cm		体重：74kg	
血型：B		出身：纽约	

吉野杏里





Yoshino Anri

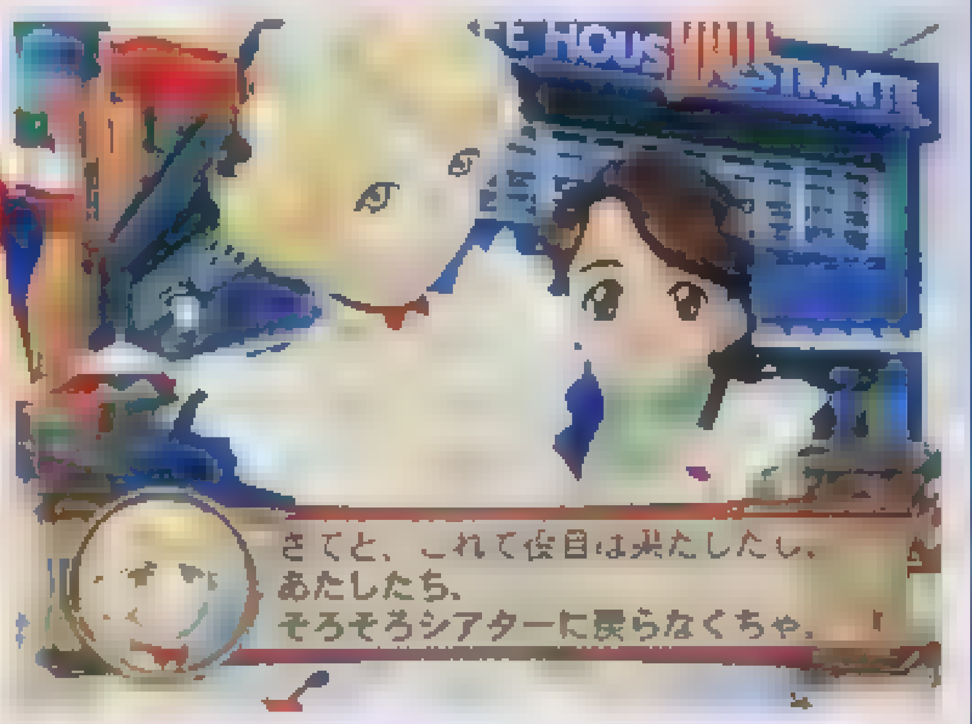
CV：本名阳子			
年龄：17		生日：1911/4/27	
身高：145cm		体重：36kg	
血型：B		出身：华盛顿	

在小红唇剧院商店中负责出售各种纪念品的少女，她在异性面前会非常害羞。由于她比较擅长缝制洋装的缘故，因此剧场内的许多服装都是由她亲手制作的。从曾祖父那一代，她的家族便移民到了美国。杏里平日里总是和普兰姆一同行动，就如同亲生姐妹一般，而她与普兰姆也被人视作是小红唇剧院的姐妹花。

普兰姆·丝潘妮



小红唇剧院的酒吧服务生，为人心直口快，是一位性格爽朗的女孩。虽然普兰姆并不像纽约华击团·星组的其他女孩那样能直接站在舞台上，但其实她在纽约有着相当高的人气，并且还有着隐藏的FANS群呢。

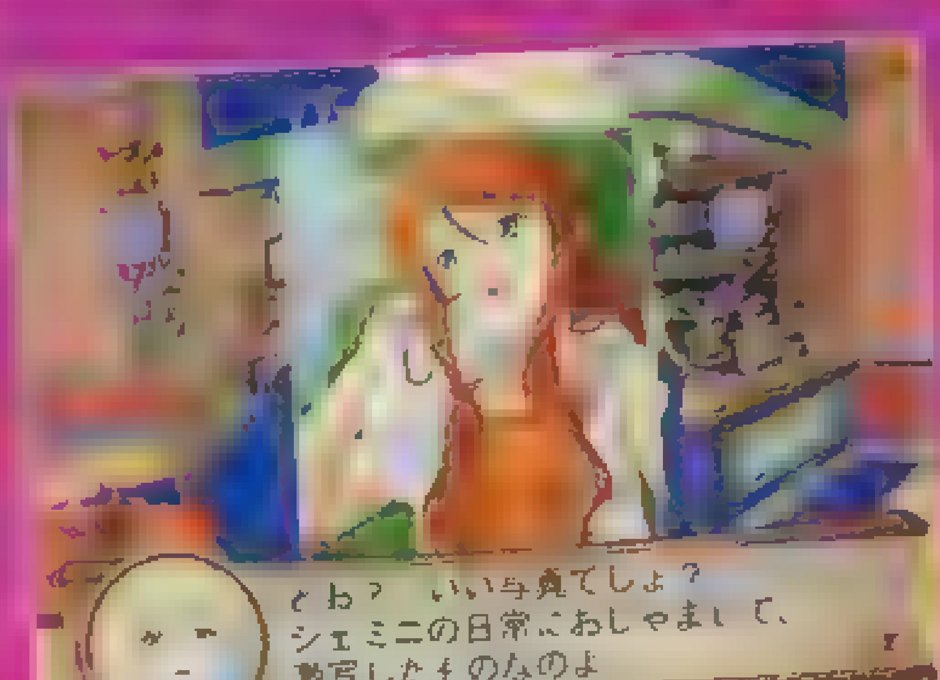


Plum Spaniel

CV：麻生かほ里			
年龄：21		生日：1906/11/24	
身高：178cm		体重：68kg	
血型：B		出身：加利福尼亚	

摄影通讯器

[illegible]

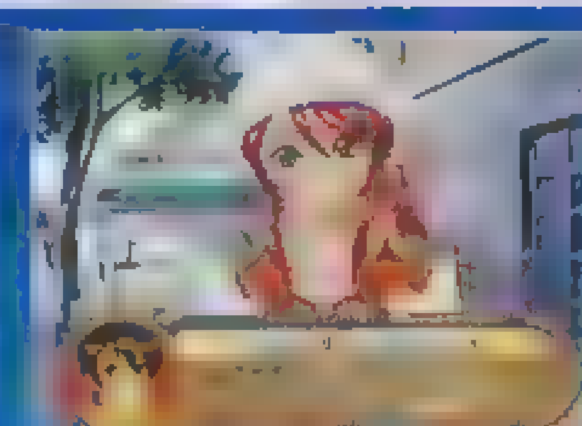


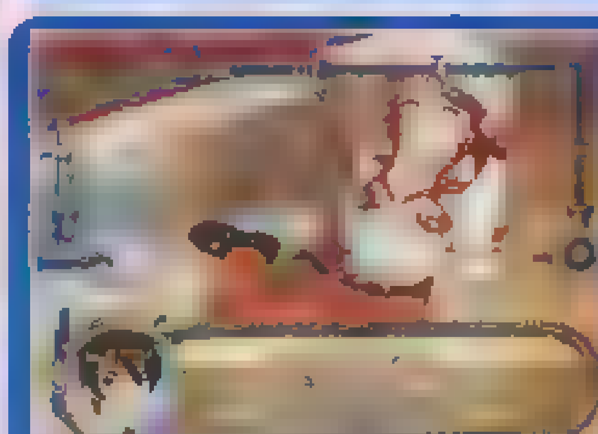


LIPS系统再度进化！

普通LIPS

这是"《樱大战》系列"中最为常见的LIPS，玩家只用在限定时间内作出相应的选择即可。





双重LIPS

在较长的限制时间内，玩家需要进行多个NORMAL LIPS的选择，一般会出现在比较复杂的特殊事件中。

类比LIPS

此种LIPS一般反映的是玩家感情的强弱，按上和下可以控制红色槽的高低。





摇杆LIPS

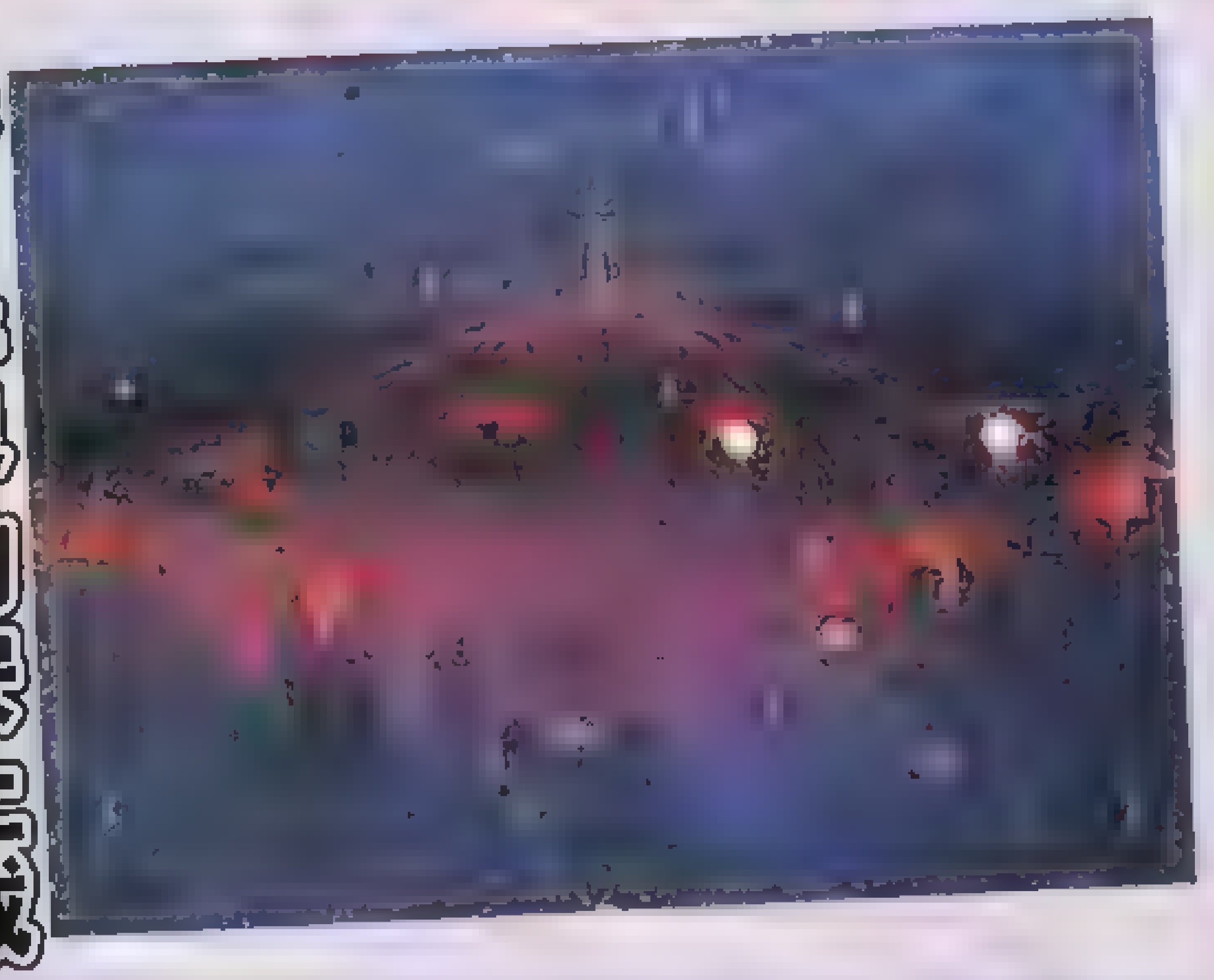
本作新增的一种LIPS，玩家必须将[illegible]

&3DM-SM

www.plumbook.cn

令纽约陷入混乱之中的魔人

来自异界的安土城

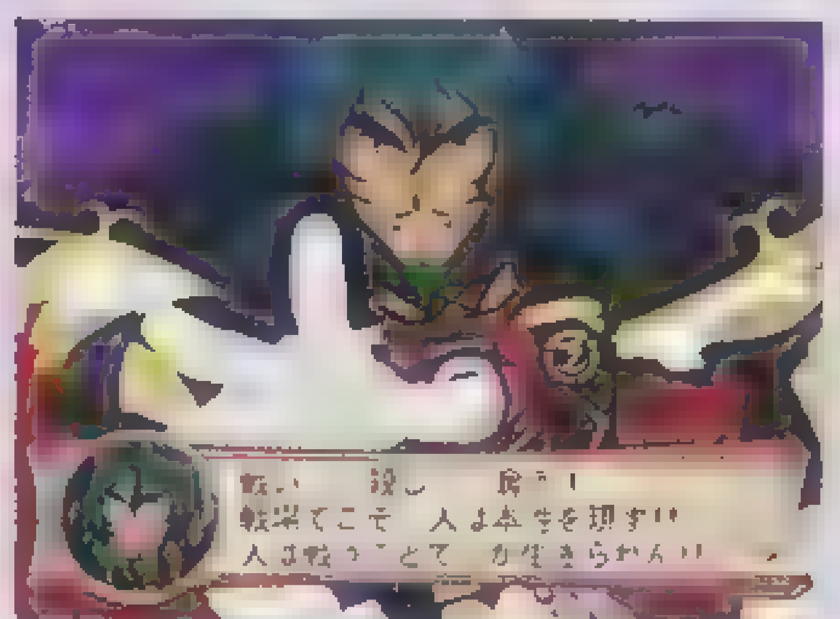


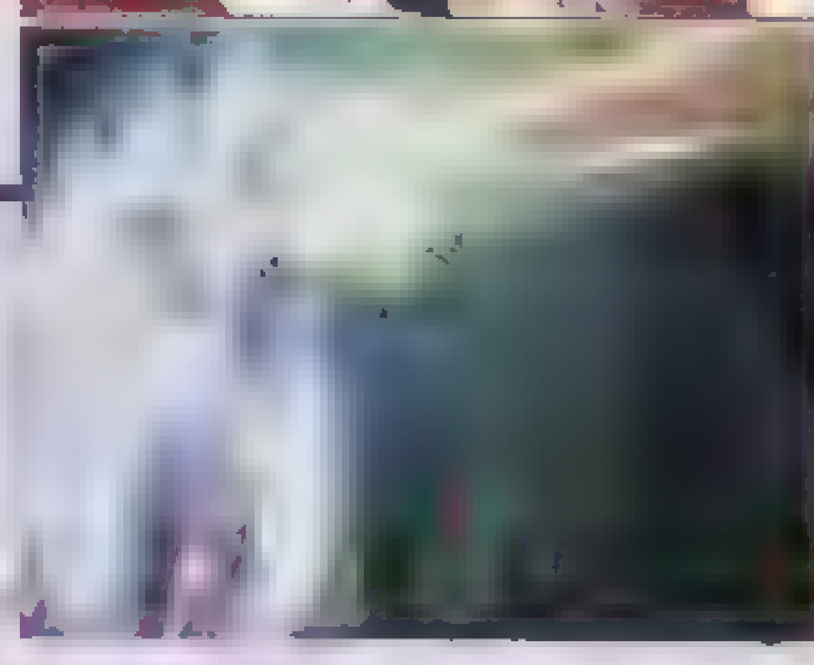
第六天魔王 CV：小杉十郎太

织田信长



原本应该早在16世纪日本战国时代的本能寺便已死去的信长，不知何故竟然突然出现在了现代的纽约，而且还企图在纽约实现自己生前未能达成的"天下布武"的野心。为此，他更是将自己的居城——安土城召唤至了纽约的摩天大楼上。





RAN-MARU 兰丸

CV：浅井清己

森兰丸是织田信长最信任的亲卫武士，同时也是日本史上有名的美少年，相传其妖艳的外貌足以令每一个看见他的人为之倾倒。在明智光秀之乱中，他与信长一起死于本能寺中，而现在，他又同信长一同出现在了纽约。兰丸所驾驶的恶念将机名为"伽蓝"。

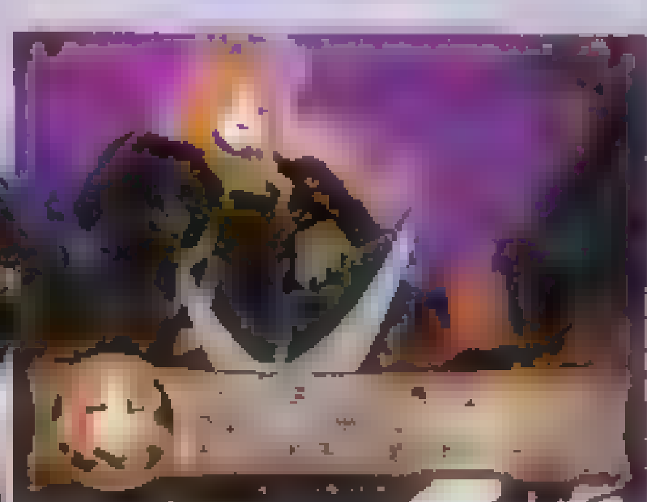




黑龙姬 CV：朴璐美

KOKURYU-HIME





坚持自己的信仰并会将其贯彻始终的女剑客，其剑术在信长的所有部下中首屈一指，而她所持的那把与其身高相等的巨剑也给人以一种压迫感。她所驾驶的恶念将机名为"草阴"。

梦殿 CV：雨兰咲木子

YUME-DONO

能随心所欲操纵"虫"的魔人。梦殿正准备以"虫"之力攻击整个纽约，而她的自尊心及名利心也非常强。她所驾驶的恶念将机名为"浮云"。

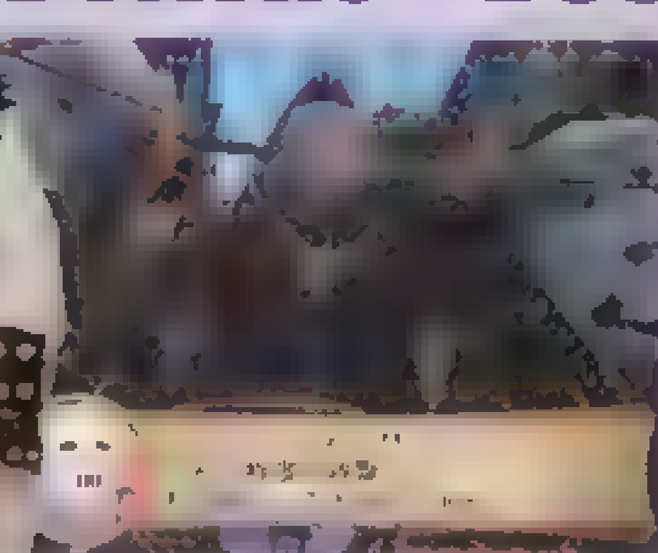




骷髅坊 CV：江川大辅

DOKURO-BOU





性格狂暴，且拥有惊人的力量以及无限的体力的怪僧，不过信长对其智商方面是从来都不抱任何信心的。他所驾驶的恶念将机名为"岩融"。

东日流火 CV：铁野正丰

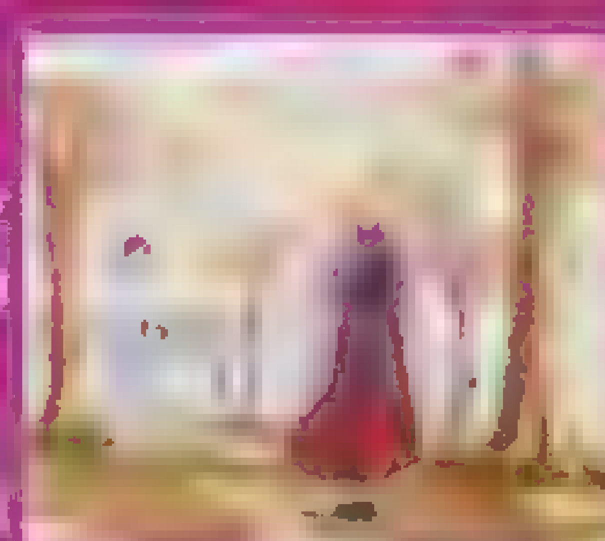
TSUGARU-BI

冷静沉着的美男子，不过不知为何他似乎对女性是又恨又怕。东日流不仅能够操纵鬼火，甚至还拥有令人石化的力量。他所驾驶的恶念将机名为"炎天"。





令人怀念的身影





www.plumbook.cn

令少年和少女翱翔于天际的是两人间那深深的思念……

格兰蒂亚III　Square Enix Gamearts　RPG

PS2　GRANDIA



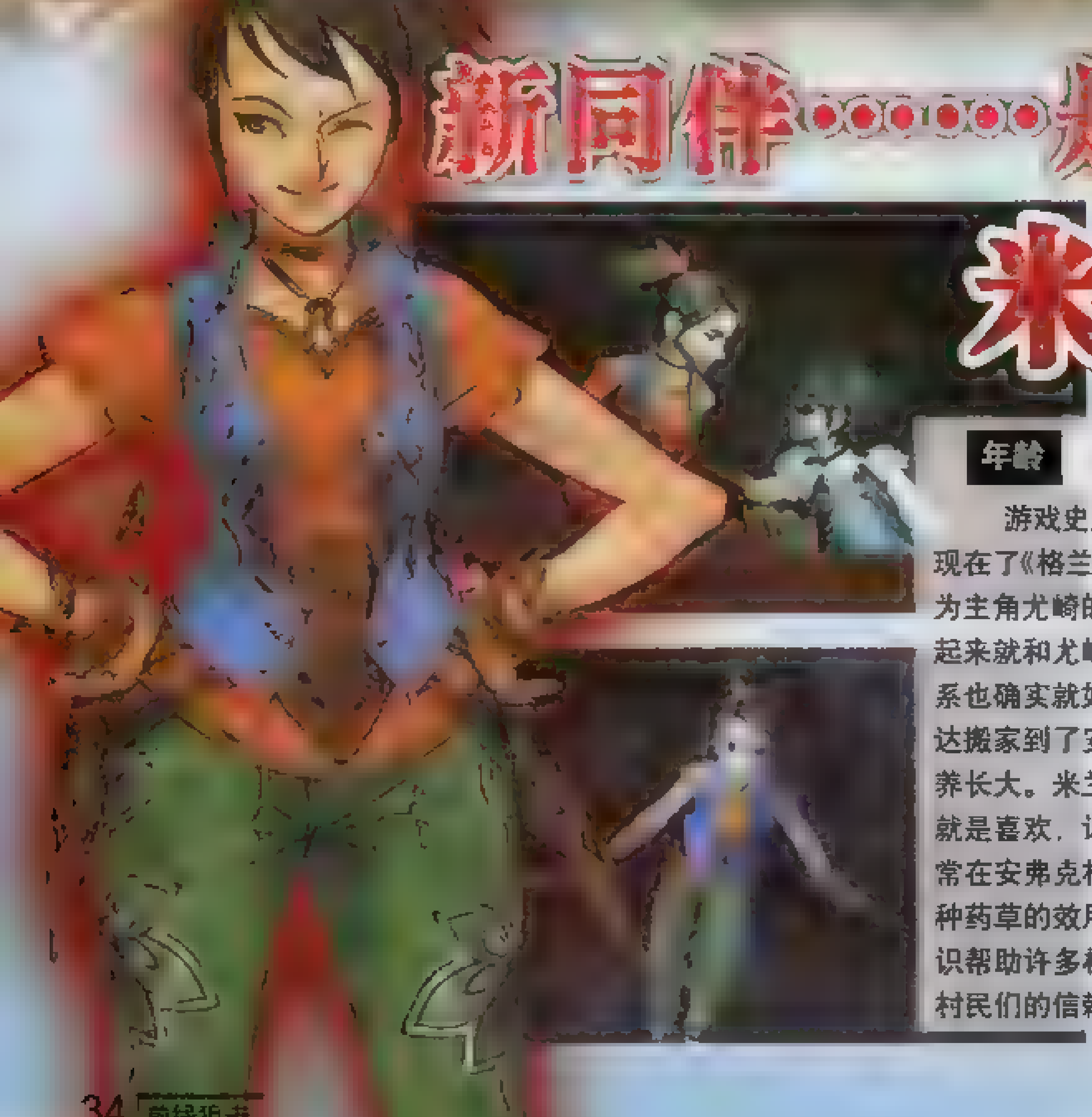
文 卡伦

许多读者都会问，为何《格兰蒂亚》会成为Square Enix的作品呢？实际上，ENIX早就已经成为了Gamearts的最大控股公司，基本上可以将其当作自己的子公司了，当初的《格兰蒂亚X》便是由Enix代理发售的，而当Square与Enix合并之后，《格兰蒂亚III》的发行商也就顺理成章地变成了Square Enix，从当年号称要对抗《最终幻想VII》的游戏，到现在成为Square Enix旗下的作品，相信许多玩家在看到《格兰蒂亚III》的发行商的时候都会有种沧海桑田的感觉吧——

[illegible]位制作人的寄语更是可以令你更深入地了解《格兰蒂亚III》的世界。

新同伴……是妈妈？

米兰达



年龄 34岁　身高 172cm

游戏史上颇为罕见的母亲类同伴此次出现在了《格兰蒂亚III》的世界中，不过虽然身为主角尤崎的妈妈，但年仅34岁的米兰达看起来就和尤崎的姐姐毫无区别，而两人的关系也确实就如同姐弟一般。在10年前，米兰达搬家到了安弗克村，并独自一人将尤崎抚养长大。米兰达的性格非常直率，属于喜欢就是喜欢，讨厌就是讨厌的类型。由于其经常在安弗克村周围的森林中探索，因此对各种药草的效用了如指掌，而她也以自己的知识帮助许多村民摆脱了疾病的困扰，并深受村民们的信赖。

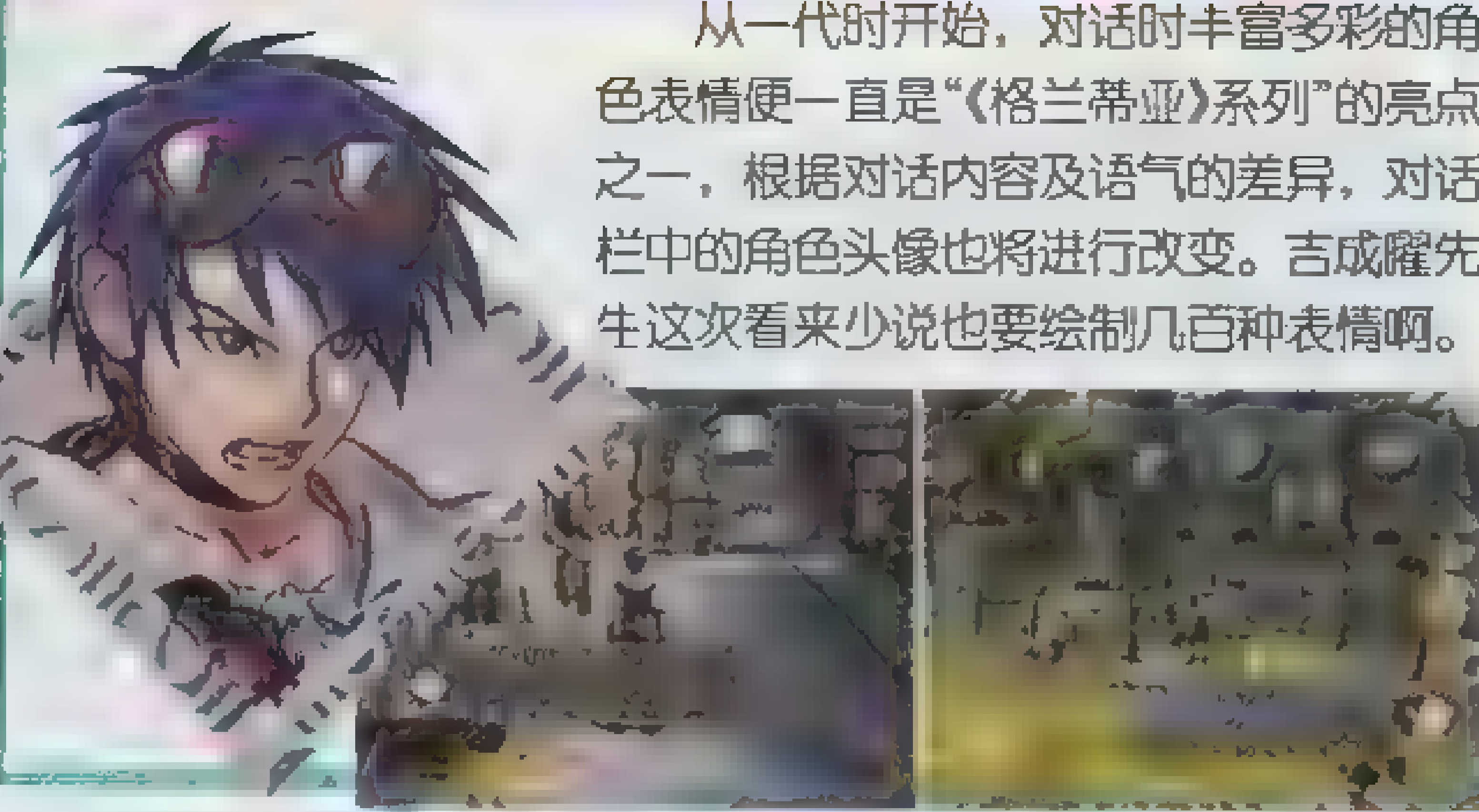
如姐姐般的母亲



看到这个角色时，相信许多朋友都会不由得想起《格兰蒂亚》一代中杰斯汀的母亲莉莉吧，看来Gamearts还真是颇为喜欢设定开朗型的母亲呢。与莉莉不同的是，米兰达也是战斗的主力之一，而她那两把小太刀的威力更是令人不容小视。

©2005 GAME ARTS/SQUARE ENIX All Rights Reserved
Character Illustration:YOU YOSHINARI

丰富的角色表情

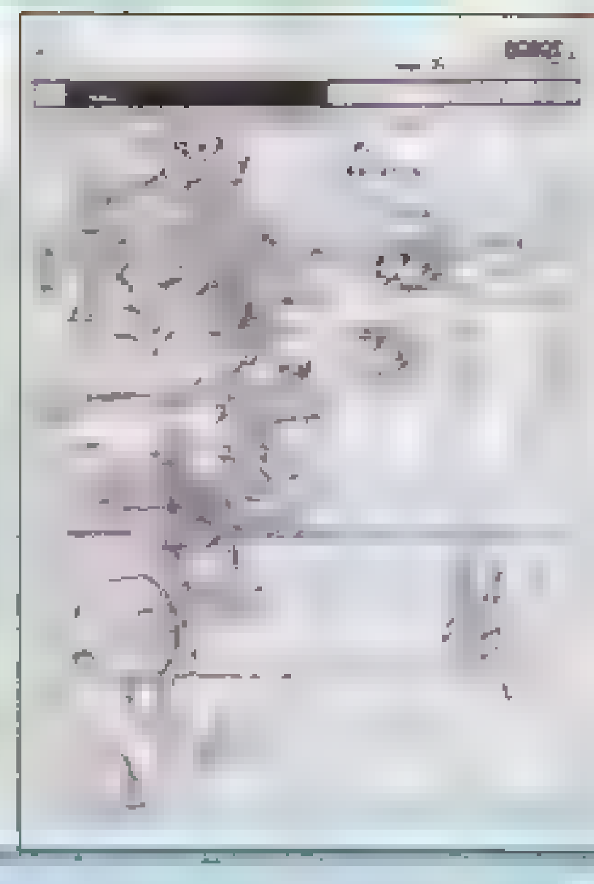


从一代时开始，对话时丰富多彩的角色表情便一直是“《格兰蒂亚》系列”的亮点之一，根据对话内容及语气的差异，对话栏中的角色头像也将进行改变。古成耀先生这次看来少说也要绘制几百种表情啊。

制作阵容大公开

STAFF

总监督	高桥秀信
剧本	はせべたかひろ
影像监督 剧本监修	金田龙
CG制作	仓泽干隆
音乐	岩垂德行
人设	古成曜



另外，这次Square Enix也公布了《格兰蒂亚Ⅲ》另外几位制作人员，负责本作音乐的依然是岩垂德行先生；CG制作是由曾担任过《格兰蒂亚》一代以及《鬼武者》系列的仓泽干隆先生负责；演出由金田龙先生担纲；而剧本则是曾撰写过一代那令人感动的篇章的はせべたかひろ先生。相信看到这个豪华的制作阵容后，大家就不用再为作品的素质担忧了吧。

序章 故事抢先揭露

一 少年的梦想

对于少年尤崎来说，达成了前人所未能想象的纪录的传说中的“飞行王修米特”是他一直憧憬的对象，而为了追随偶像的足迹并实现自己的梦想，尤崎也希望能驾驶自己制作的小型飞机飞越那辽阔的海洋抵达帕特拉特大陆，以开始自己梦想的旅途。不过，他的母亲米兰达则一直严禁其实行自己的计划。



▲少年的眼中充满了自信

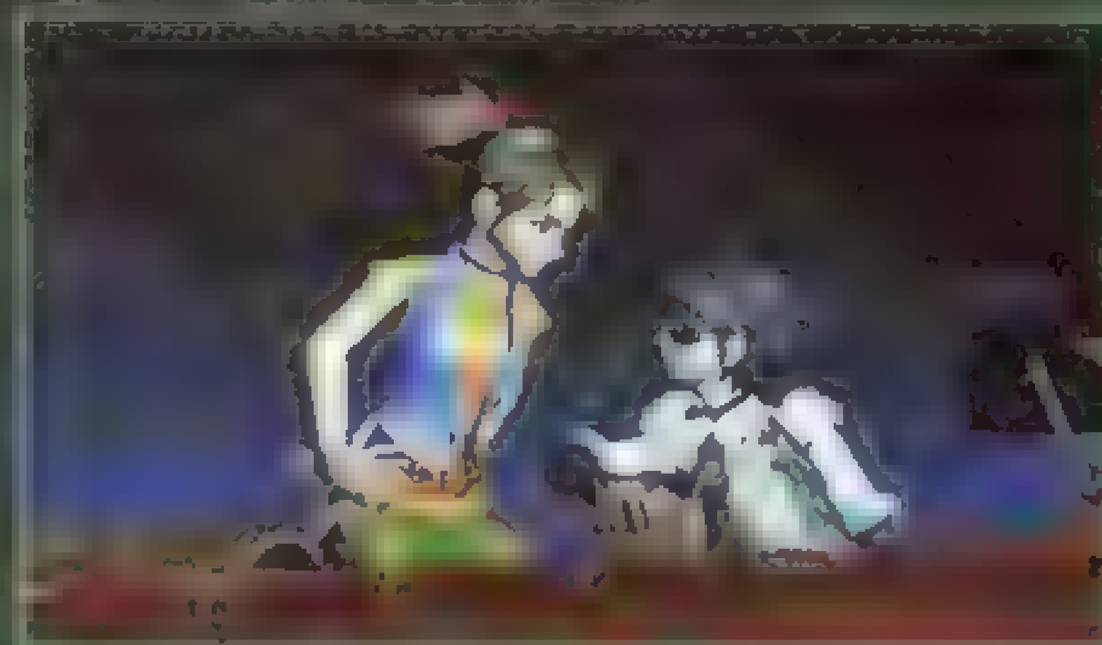
二 起飞！然后坠落……

虽然受到米兰达的阻止，不过尤崎还是瞒着妈妈偷偷地与好友罗兹制作了一架小型飞机。而就在某一天，下定决心的尤崎终于启动了飞机向着天空飞去，但他所意想不到的是——早就察觉了他的意图的米兰达此时已经藏身在了飞机里。

当米兰达忽然出现在自己面前时，尤崎才明白导致飞机严重超载的原因是妈妈的搭乘，但束手无策的他只能眼睁睁地看着自己驾驶的飞机缓缓地向地上降落。就在这时，一辆在地面上疾驰，似乎正在被什么人紧追不舍的的马车吸引了他的注意力，而当他的视线与驾驶马车的少女交错之时，故事也自此开始了——



◀为了飞越大陆，尤崎与好友罗兹开始偷偷制造飞机







三 狙击艾尔菲娜的神秘组织

为了寻找自己失踪的哥哥，艾尔菲娜正急匆匆地乘马车向着阿克里夫神殿的方向赶去，而在途中，她遭到了一群不明身分的人的追击。也就是在这时，尤崎的飞机迫降在了马车之前阻挡了她的去路。而就在艾尔菲娜即将被那些人抓走的紧急关头，米兰达现身救下了两人。







▲尤崎与米兰达帮助女孩脱离了危机

四 目标——阿克里夫神殿

米兰达和尤崎将救下的艾尔菲娜带到了自己家中，而从艾尔菲娜的口中，他们也了解了女孩此刻焦急的心情。在经过商量之后，母子两人决定护送艾尔菲娜前往阿克里夫神殿，可就在他们前去的途中，[illegible]神秘男子出现在了三人面前[illegible]



《格兰蒂亚III》两大制作人专访

高桥秀信×齐藤胜纪



集系列之大成的《格兰蒂亚III》

——当决定制作《格兰蒂亚III》的时候，两位最重视的是哪一点呢？

高桥： 所谓"格兰蒂亚到底是什么"这样一个概念吧。系列过去的几部作品里，故事之间并没有什么联系，角色设计与剧情也各不相同。即使是这样为什么还能称之为"格兰蒂亚"呢？在10年前初代的《格兰蒂亚》诞生之时，我们也在会议上好好检讨过这一点。虽然这其中也有不能以一言蔽之的部分，但我们的理念是，在确保基本概念的基础上，制作出全新的、完美的《格兰蒂亚》。"格兰蒂亚应该是什么样"，换句话来说，我认为还可以表述为"格兰蒂亚是一种形式"。

齐藤：《格兰蒂亚》应该怎样发展下去？关于这一点，我也有非常烦恼的一段时期。在前作《格兰蒂亚X》(以下简称为《X》)中，我们尝试着以游戏系统为切入点。当时的情况是，我们从DC撤退转到了PS2这个新的平台。当时也不是没有考虑过"能牢牢抓住系列的FANS吗？"以及"能开拓出新的FANS群吗？"这样的问题。于是我们决定"让战斗变得更深奥吧"。可结果FANS们给与我们的是"《格兰蒂亚》应该重视剧情"这样的呼声，我们也明白了接下去该怎么做。以前做《X》接受媒体采访的时候，我似乎说过"《格兰蒂亚》不会有续作了"。那时候一边想"尽管知道有不得不做的东西，可是真的要实现的话……"一边摸索着。我明白"《格兰蒂亚》系列"一直以来都得到了FANS的大力支持。但，那时候的状态真是不好说明啊。

高桥： 那个时候我们不能说已经做出了《格兰蒂亚》的最高作。而现在，表现能力与技术能力终于都能够让人感觉非常自然了。在这个意义上，我们才会说《格兰蒂亚III》是系列的集大成之作。

齐藤： 对于3DCG来说最好的情况是所谓的闭锁空间。这部分是可以致密化的。不过相对地"让玩家感觉到广大而美丽的世界"这方面却一直无法把握好。不过《格兰蒂亚III》要求一定要做好。这就是我们这次的起点。

"格兰蒂亚"的特色之一——王道的娱乐

——说到有着"格兰蒂亚特色"的东西，在本次的《格兰蒂亚III》中有什么样的体现呢？

高桥：《格兰蒂亚III》是讲述"在天空中进行冒险"的故事。一般人在接触到空中飞行的时候，总是会觉得有趣的地方在于操作其移动的过程。但《格兰蒂亚III》的天空不是这样的。飞行时的高扬感，以及看到崭新的世界时的感动，这种感觉才是《格兰蒂亚》的世界里最重要的。

齐藤： 我们的愿望就是要达到极佳的娱乐性，以及不论男女老少都可以感受到的"不断被探索出的未知新世界"，力图将触感和空气感都很好地表现出来，这对于玩家更好地体验游戏中的世界也是很重要的一个环节，而不是单单停留在美工的漂亮方面。最终的目标是，不是照片而是绘画的感动。我想这就是视觉角度上《格兰蒂亚》要给人的印象。最初一眼看到的时候，会有"好漂亮啊"、"真厉害"这样的想法。再进一步体验游戏后，玩家就会希望从触感的角度去好好感受这个游戏世界了。所以希望玩家能从各个角度去好好体验这款游戏。可能说得比较自大，我们主张的就是在游戏业界里以此为切入口，制作出"这就是王道的娱乐"的游戏来。我认为这就是《格兰蒂亚》的方向性。





高桥秀信

全系列演出效果的负责人，可以说是《格兰蒂亚》世界的创造者。本作一共有3名监督，高桥作为总监督来总领作品的制作。他也是《格兰蒂亚III》成败与否最关键的所在。

翱翔纵横，这便是

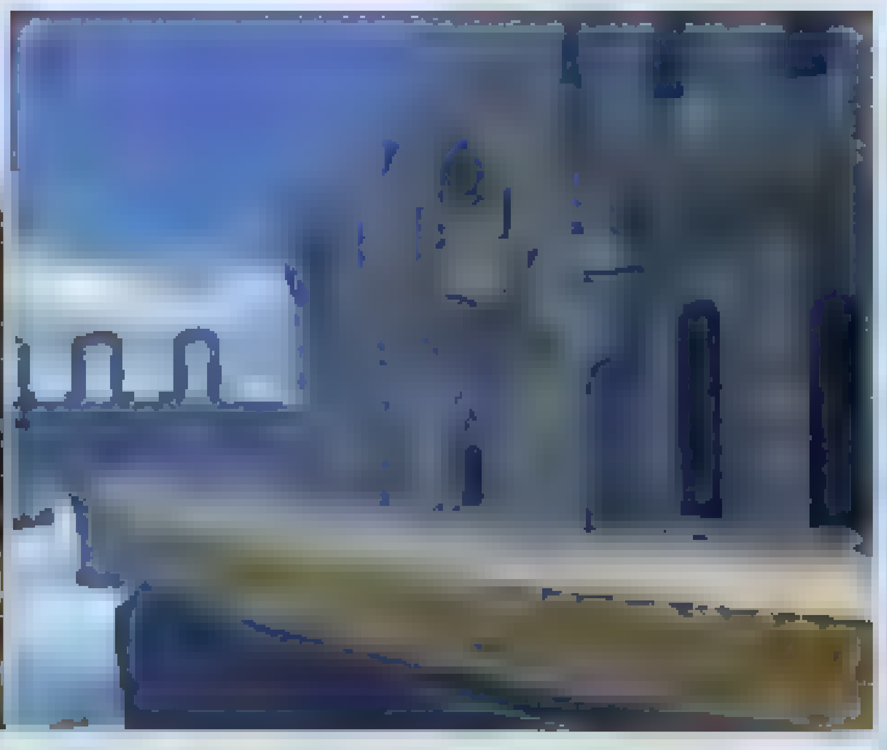




左面这幅就是尤崎他们的格纳库的设定画。狭小空间内中央的机体，以及墙壁上的看上去像设计图的东西都给人留下较深的印象，不过这个建筑物本身看上去非常旧，光线阴暗，地板也有多处翘起，从这幅画中便我们可以看出，尤崎等人无论在怎样的环境下，都非常珍惜这架飞机，当然在游戏里的画面也能很好地再现这一感觉

3DM-SM





精雕细琢的游戏细节设定！

即使是画面里一闪而过的景色也好，非常细小不被注意的地方也好，为了将它们的质感彻底再现出来，所以才会准备了众多的设定画。

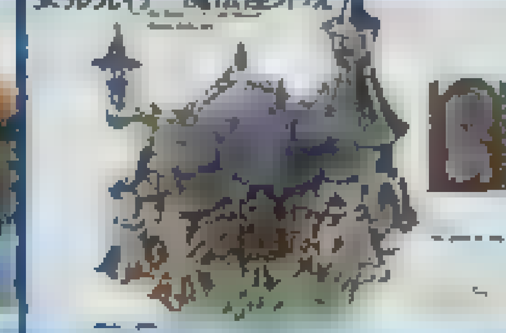
尤崎所居住的安弗克村是玩家们最开始接触到的场所，不仅是生活气息，包括村里的产业和空气的味道，我们都准备了许多画让它们能被感觉出，即使是这样的细节都一点不马虎地完成，这就是再现村子的真实感的秘诀。

安弗克村·桥



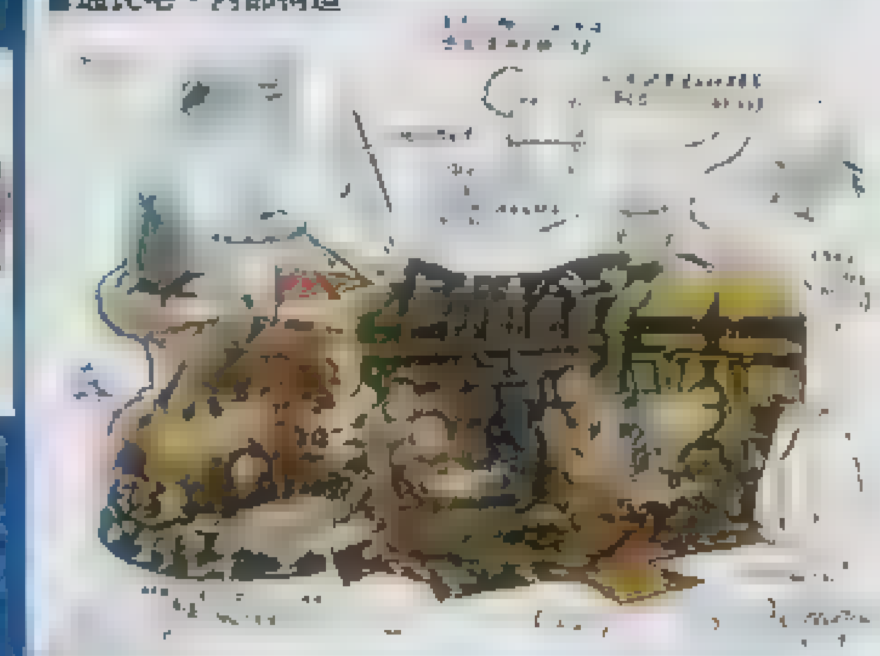
▲这是村民们利用自然树木建成的小桥，同时也是连接安弗克村与自然界的通道。

安弗克村·魔法屋外观



▲出烟的部分大概是为了[illegible]以魔法的印象，魔法屋在《格兰蒂亚》中也是[illegible]为重要的场所。

普通民宅·内部构造



设定方面并非突发奇想，将心血倾注在描绘出“自然的主人公”上。

——关于这次的角色，能不能向大家介绍一下呢。

齐藤：由于《格兰蒂亚》是一部冒险剧，我们每次都追求让主人公很“纯粹”。而如何把握住表现这种“纯粹性”的方向，是非常需要重视的。这一次，我们将尤崎表现为“对空中飞行燃烧着热情”的主人公。现在的玩家们对于动画也好漫画也好，已经习惯于那些突发奇想的设定了。我虽然也是这样，但是记起那些东西真是有够麻烦的。所以，这次虽然是在幻想的世界里，但主人公无论是与朋友还是与过去的自己，都没有所谓的皮肤感和距离感的差距。

高桥：女主人公是能够与圣兽进行交流的人类。背负着这样命运的她陷入了不利的境地中，然而这时的艾尔菲娜对于自己的命运并不是消极地服从，而是积极地去面对。是一个勇敢、自信、坚强的女孩子。

——有一部分的FANS，可能很早就对那位“母亲同伴”非常在意了，她是怎样的人呢？

高桥：说到米兰达，不花费一两个小时真的说不好啊（笑）。说来话长，我们是经过非常慎重的考虑后，才开始设计米兰达的。《格兰蒂亚》里的这位主角的母亲在绘制的时候实在是花了我们很多精力啊。不过最后的结果是非常让人满意的。

齐藤：果然想让“母亲”也非常有娱乐性真的很难啊。

高桥：18岁的主人公的妈妈出场会有趣吗？在这个角度上说难度真的很高。

——不过，Gamearts的作品一直都很擅长描述亲子间亲密的关系呢。

齐藤：没错，孩子与父母的关系是全世界共通的主题啊。

——那么可以谈谈这次的角色设计吗？

高桥：角色设计工作非常不容易。不过吉成先生还是非常出色地以高明的绘画技巧完成了各角色的设定。主人公的机敏和平衡都把握得非常好。而女主人公是幻想色彩比较浓的角色，画得非常仔细。而且作为主人公的尤崎，帅气的同时并不是简单的美形，那种沉稳的感觉也表现出来了。

——那么，请将新要素里自己很满意的地方介绍一下吧？

高桥：全部都很满意（笑）。要是一定要举出一个来的话，应该是战斗时好看易懂的空中连技吧。然后还有SAS系统。这是让同伴发出指令，让其执行“这里使用Cancel攻击”、“用必杀技解决敌人”的动作。这里关联到了同伴的重要性与有趣性。只要在游戏中好好去品味就能够体会到的。

——在战斗中出现的那些游戏指南也是让游戏简明好懂的一环。

齐藤：当然。我们对于战斗系统有充分的自信。操作的门槛很低，是为了让更多的人能明白这个游戏的有趣之处。

——在城镇里行走的时候能够感觉到是在树木间穿行，真是绝妙的视角啊。

高桥：这方面的技术点也是经过充分挖掘的。从视点到眺望，到透镜之玉的规格。玩家和镜头的距离我们也经过了仔细地调整。

齐藤：游戏里的很多镜头都是运用到影象监督的写实型视角来做的。并非说3D里正常的就等于我们想表现的，想实现全即时是非常难的（笑）。

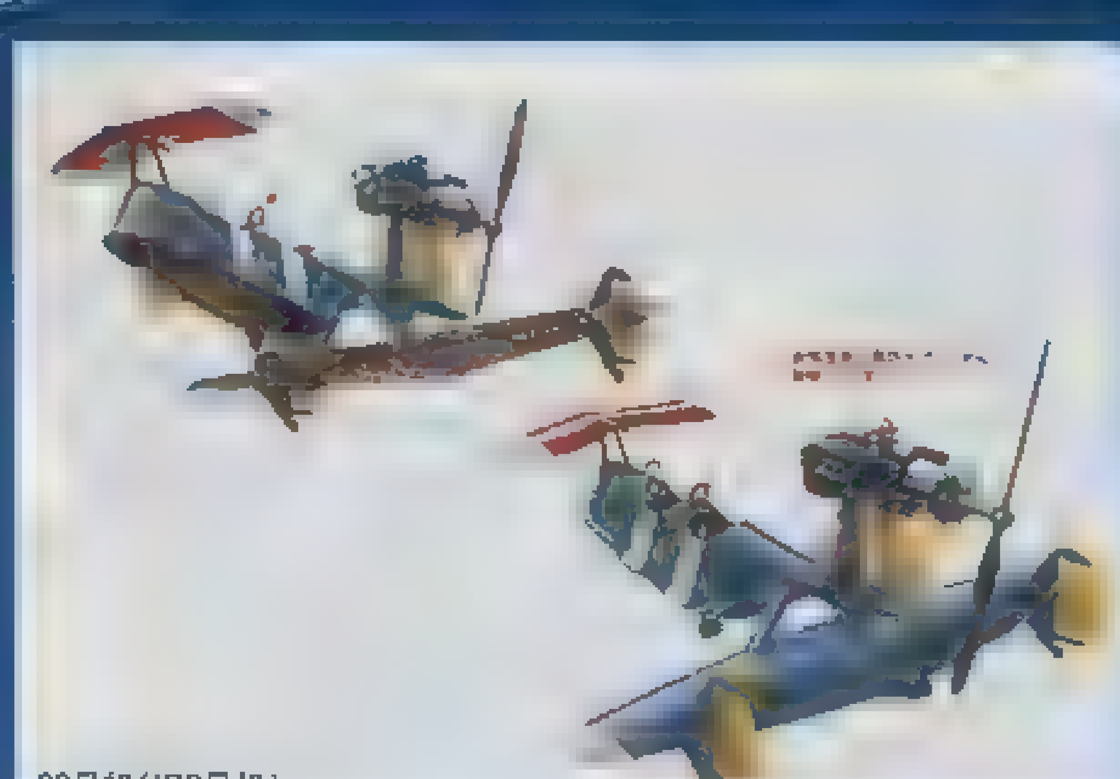
——那么，最后请跟FANS们说句话吧。

齐藤：我想玩家中对于《格兰蒂亚III》有吃惊的，有期待的，总之，让你们久等了。可能会有些朋友觉得Gamearts最近没什么动静了。但是，我们能感觉到FANS们一直以来的支持和期待。所以打算认真地来制作一部作品以回馈广大的FANS们。所以，尽请各位期待这部作品吧。

《格兰蒂亚III》的天空

飞机的第一目标当然是要在空中飞行，但又不仅仅是为了飞行，飞机的坐席和机翼都有彩边勾勒，一方面是以轻巧化为目的一方面也体现了设计机体时候的重视程度，可以从中看出男人的设计观念。假如这是军用飞机的设定图的话，会看上去更加质实刚健吧。这架飞机会在游戏里登场吗？用自己的眼睛去确认一下吧。

▶飞机的名字[illegible]和罗兹之前已经失败了十九次了吧[illegible]外[illegible]旧2号机又是什么意思呢[illegible]是以前失[illegible]



20号机（旧2号机）



齐藤胜纪

本作的三位监督之一，为了让高桥监督能在创造性方面专心工作，这次起用了400个人来运营这项工程。而他也是从系列最初就开始参与制作的1人。



www.plumbook.cn



文 卡伦

王国之心II	SQUARE ENIX	A·RPG
PS2	2005年	

在经历了漫长的等待后，大受期待的《王国之心II》终于又有了最新的情报公布，本次我们将会向大家详细介绍新增的“花木兰世界”，添加了众多新要素的“大力神世界”，以及新系统“连携技”。此外，通过对野村哲也先生的采访，各位也会了解到更多关于本作的消息。

当两颗分离的心再度合二为一时 也许你便会发现真正的光芒……



花木兰的世界
WORLD OF MULAN



影片介绍



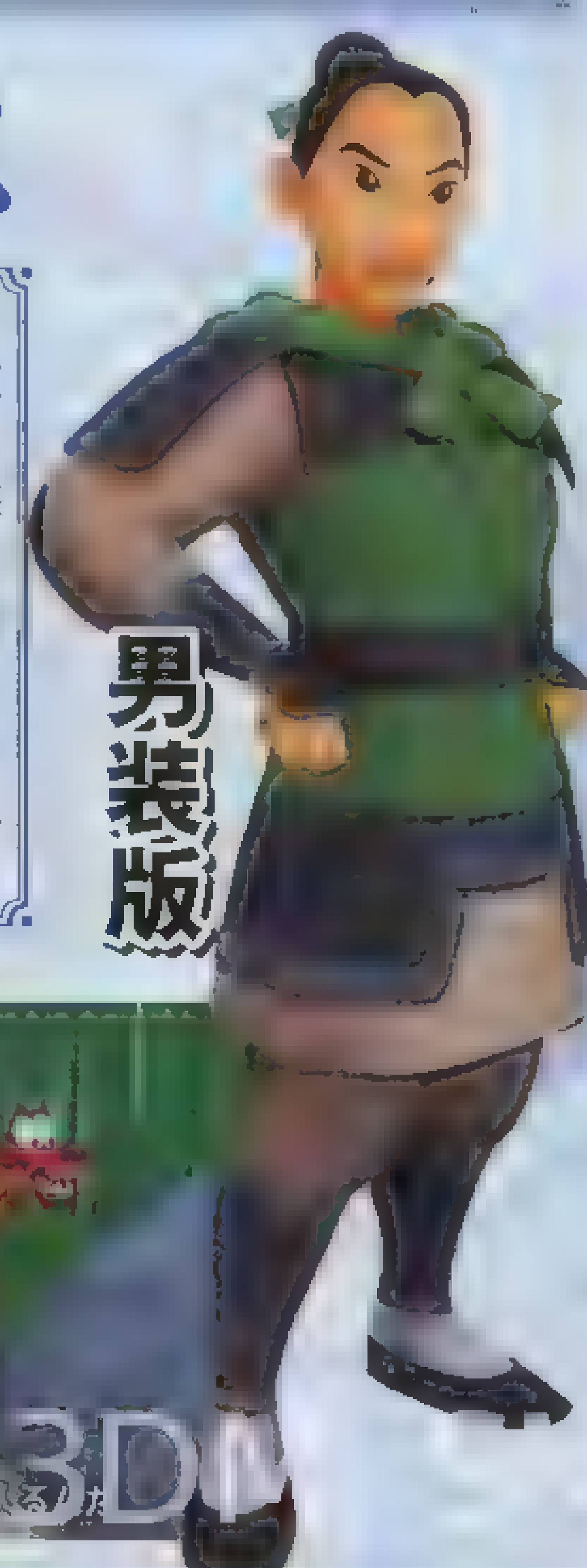
首映日期：1998年6月19日

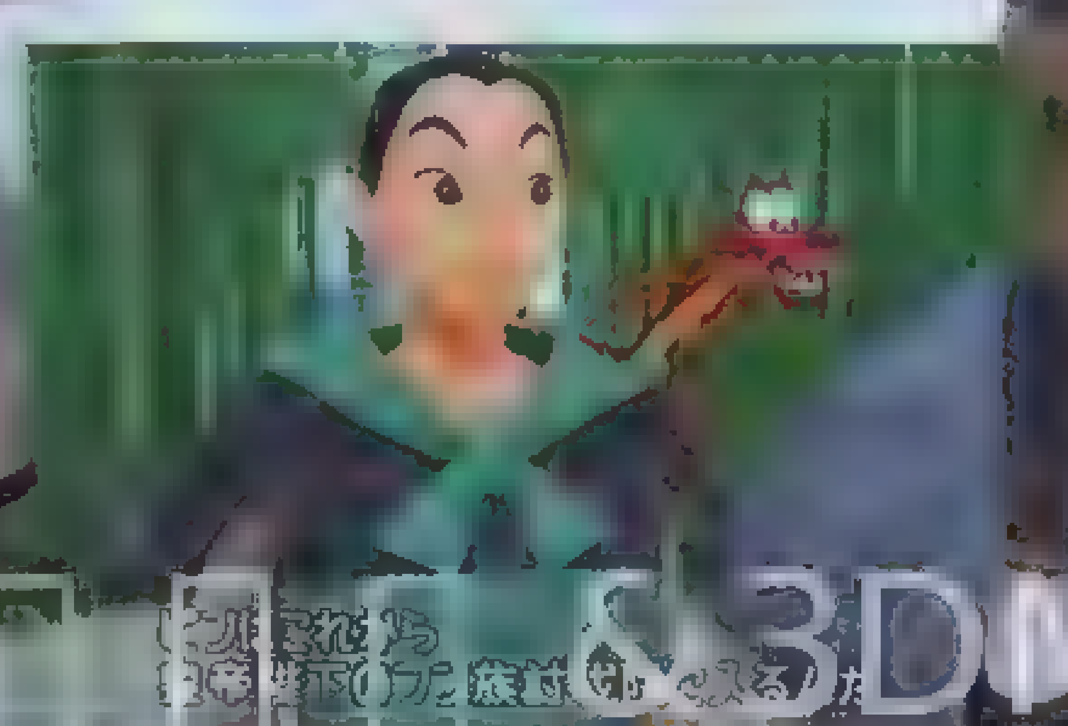
这是迪士尼的第36部动画，也是第一部以中国为背景的动画片，本片取材自在中国家喻户晓的花木兰代父从军的故事，并进行了一定的加工塑造。为了对抗外敌匈奴，皇帝向全国发布了征兵令，木兰的父亲曾是英勇战士，现在却因腿疾而行动不便，但他却执意赴前线作战，因此木兰才会偷走父亲的盔甲，乔扮男装代父从军。在战争中，她不但击败敌军救下了皇帝，而且更是与自己的上司李翔将军成为了情侣，成就了一段被后人所传颂的佳话。

木兰



好奇心旺盛，充满了探索欲望的活泼开朗的女孩。身为花家的大女儿，木兰在父母开明的教诲下，一直很期待自己能为花家带来荣耀。在北方匈奴来犯，国家大举征兵之际，她趁着午夜假扮成男装，偷走父亲的盔甲，代替父亲来到了军中。





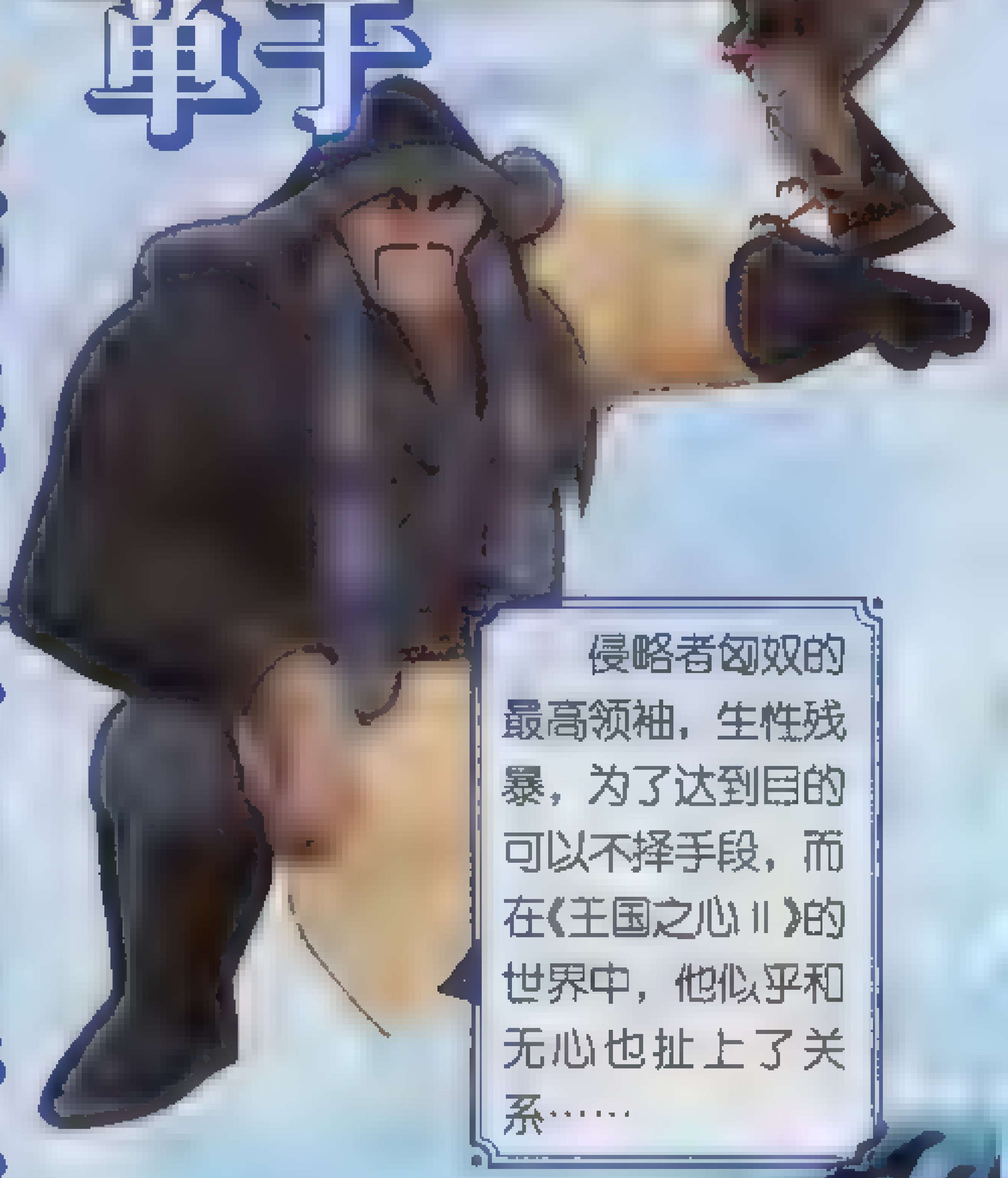
©Disney Enterprises,Inc.







迪士尼动画中必不可少的搞笑型角色。为了保护木兰，花家的先祖魂灵特地派出了这只守护龙去陪伴在她身边，这只讲话像连珠炮又爱生气的小龙，在一路上为木兰带来了许多欢笑与帮助。



侵略者匈奴的最高领袖，生性残暴，为了达到目的可以不择手段，而在《王国之心 II》的世界中，他似乎和无心也扯上了关系……



人称为李将军，他是木兰所属的讨伐队的直属长官，在军中拥有极高的声望。由于身为将门之后，李翔的剑术非常高超，并对国家有着誓死效忠的忠诚心。另外，他也是木兰憧憬的对象。



与木兰同属于一个部队的搞笑三人众，在片中这三位可是带给了观众们不少的欢笑呢。

黑衣人再度登场

十三机关——现在我们已经可以确定，在《王国之心》中登场的黑衣人所属的就是这个神秘的组织。而机关的目的以及其存在的意义，则是探求人心中的光明究竟为何物。在《王国之心 记忆之链》中，已经有六个黑衣人露出了真面目，但毫无疑问，剩下的那七个人，才是掌握着游戏真正秘密的存在。



◀在花木兰世界的雪原中，黑衣人突然出现在了索拉的面前。

▶确定将会在《王国之心 II》中登场，并且露出了真面目的黑衣人只有阿克塞尔一人而已。

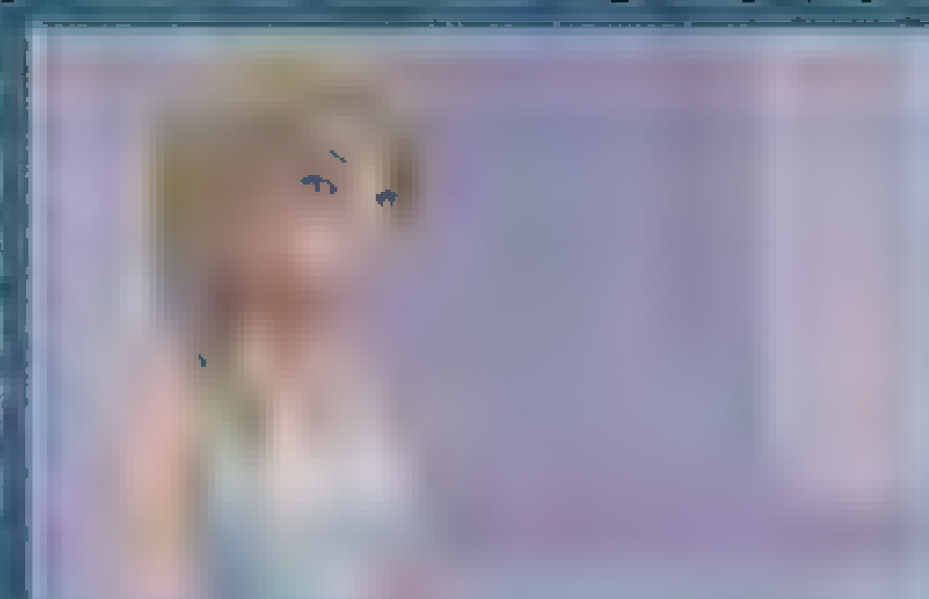




◀相信玩过《王国之心 最终混合版》的朋友都不会忘记游戏中与黑衣人的那场苦战。

《记忆之链》中的角色也将出现！

看到右边画面中的这个女孩了吗？她就是在GBA上发售的《王国之心 记忆之链》中的关键角色——奈米妮。不过很明显，在本作中她的形象设计得更为成熟了，不知她的能力在本作中是否也能得到发挥呢？



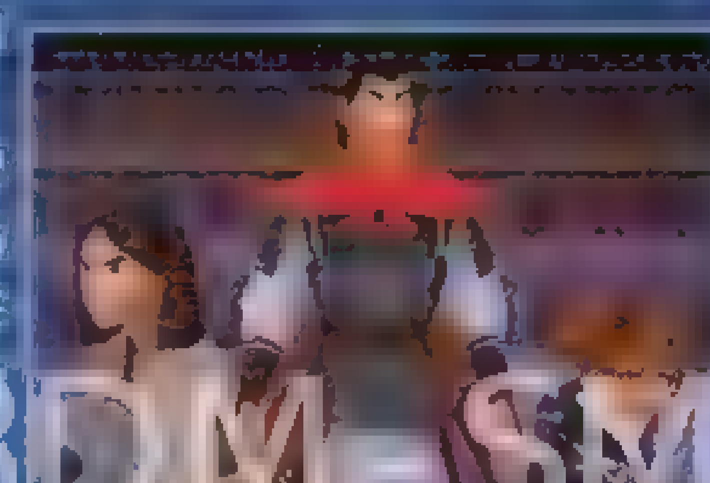


野村哲也

主线情节的长度将是前作的2.5倍

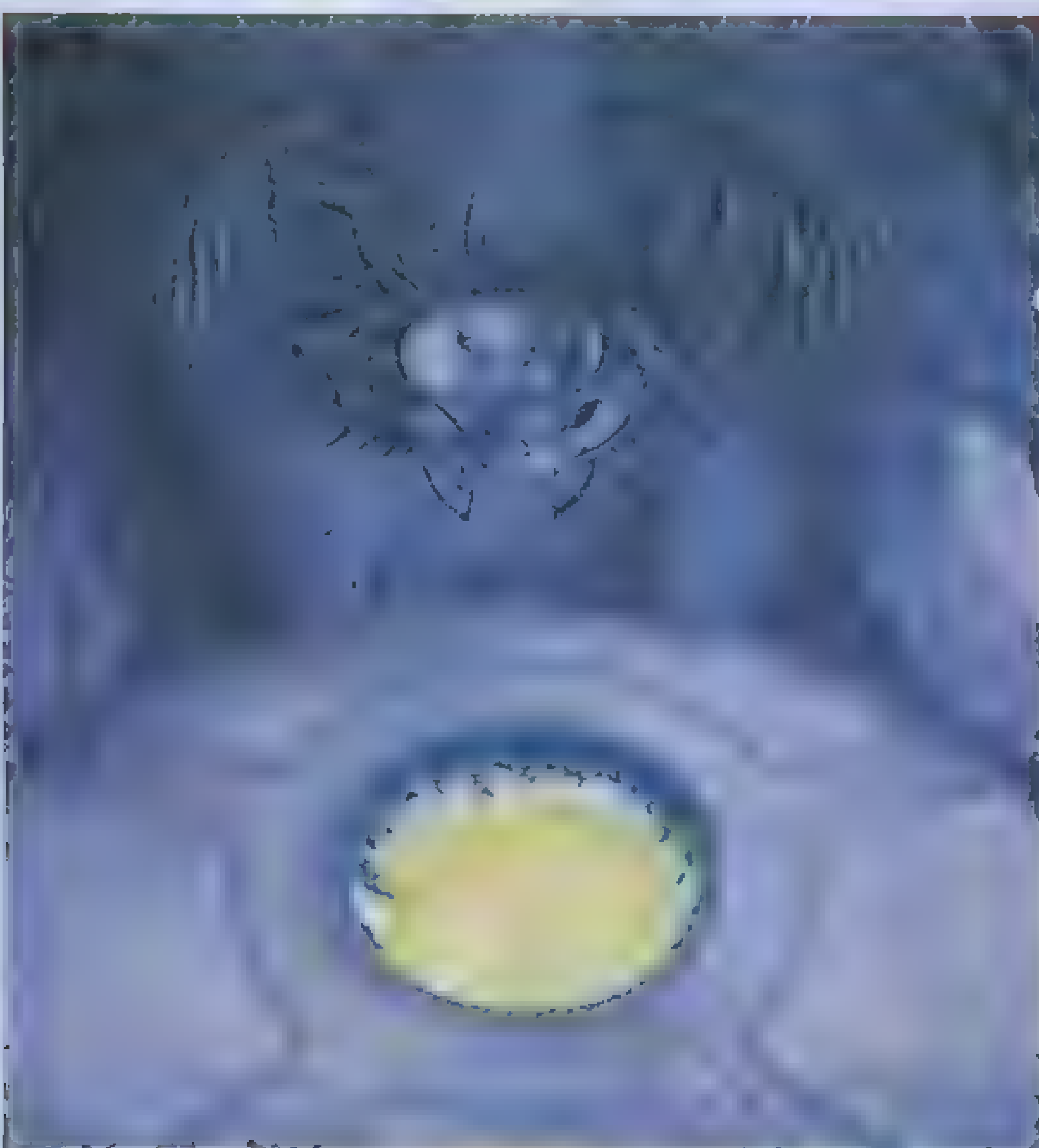
野村：也许很多朋友会对《王国之心 II》这么迟才公布新情报感到不满，说实话，会给玩家这种印象是因为《王国之心 II》的消息被公布得太早了。其实游戏的开发进度并没有任何的拖延，而到最近，我们已经要开始考虑发售日期的问题了，所以才会相应地再度开始对外公布新的情报。

目前，本作的场景制作已经全部完成了，配音录制也是如此，不过还需要进行一些细节上的调整，但是整个游戏的制作还不算是100%完



[illegible]&3DM-SM
www.[illegible]

大力神的世界
WORLD OF HERCULES



影片介绍



首映日期：1997年6月27日

本片是迪士尼的第35部动画，取材自希腊神话中的大力神的故事，而主角是希腊天神宙斯的儿子——海格力斯，他在襁褓时被冥王哈迪斯陷害遗落凡间，但仍保有与生俱来的神力，长大后他必须历经万难、斩妖除魔证明自己是英雄，如此才得以重返神界。在经过重重磨炼之后，海格力斯领悟到了真正的英雄不是在于蛮力，而是在于内心，而他最后也终于与自己心爱的女子走在了一起。



海格力斯

众神之王——宙斯之子，在被哈迪斯陷害至人间后，他也以成为“真正的英雄”为目标成长了起来。海格力斯没有回到神界，而是同美嘉拉一同留在了人间。而现如今他所面对的对手，则是哈迪斯送到竞技场的怪物……



佩格萨斯

这匹白色的天马是在海格力斯诞生时父亲宙斯送给他的礼物，而它与海格力斯之间也有着很深的友情。

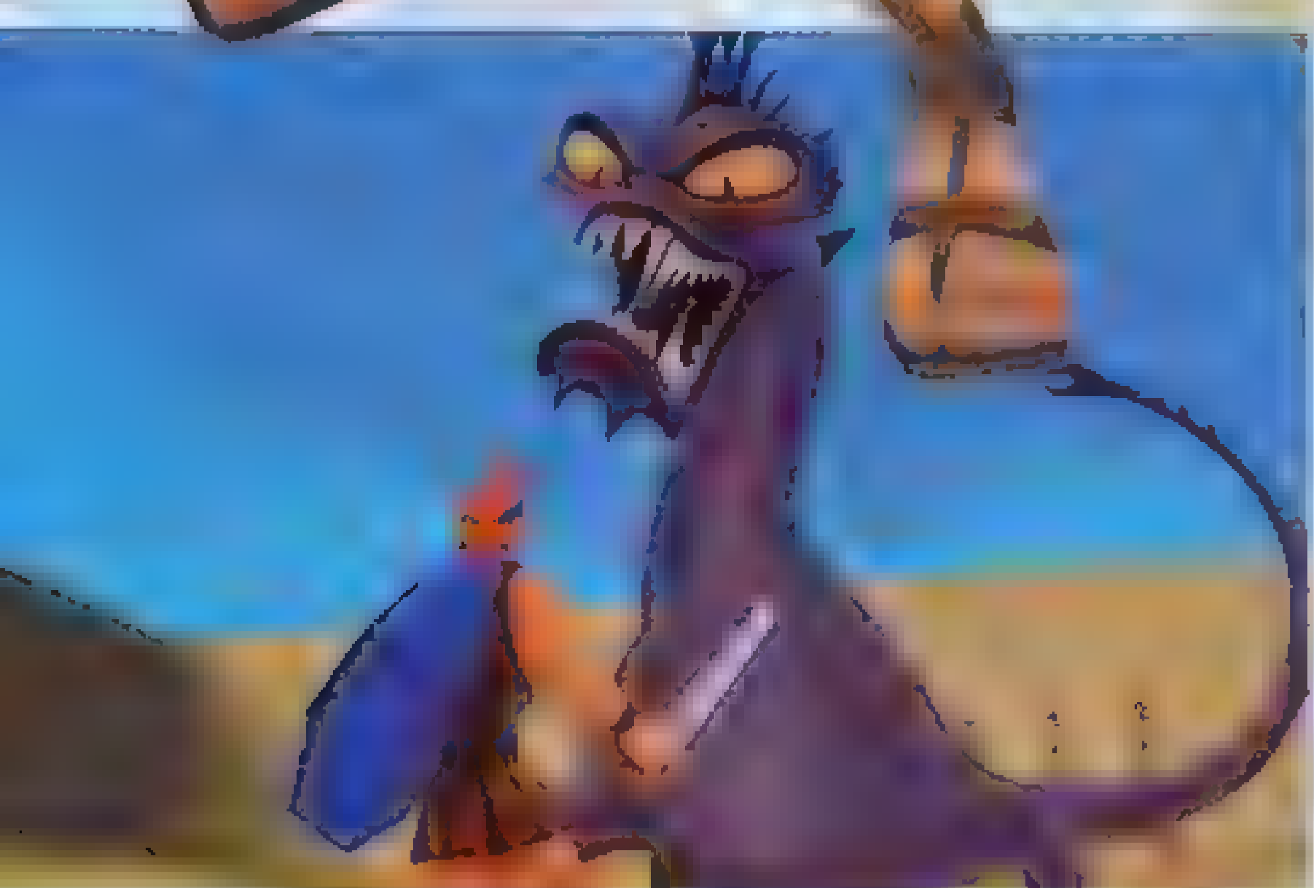


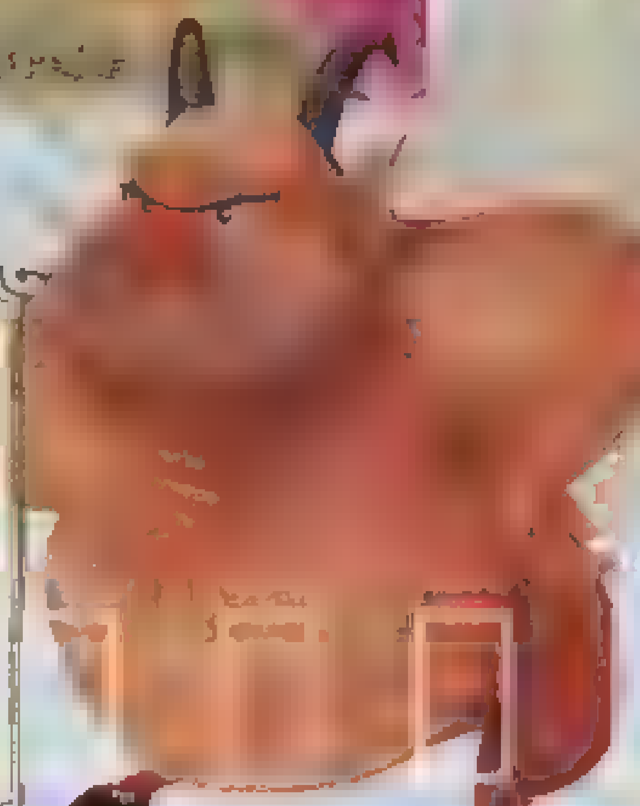
美嘉拉

为了令海格力斯纵情于声色之中而疏于锻炼，哈迪斯特意派遣美嘉拉来诱惑他。尽管美嘉拉最初为了从哈迪斯手中取回前恋人的灵魂而被迫要遵照他的命令行事，但最后醒悟过来的她还是背叛了哈迪斯站到了海格力斯一边。虽然她因此而死，但在海格力斯的努力下，两人最终还是幸福地生活在了一起。









菲尔

菲尔既是海格力斯的老师，同时也是他的好拍档。他毕生的心愿就是将海格力斯培育成真正的英雄。

野村哲也

除“红衣”外还有其他模式

野村：除了情节之外，在游戏中人物的动作等等也都有大幅度的扩充，当发动身着红衣的“勇者模式”时（请参看本刊114・115期报道），索拉的各种动作和普通状态下完全不同，甚至连跑动的方式都发生了变化，在各种模式之间，可能只有走路这个动作是相同的吧。另外需要告诉大[illegible]

3DM-SM

www.plumbook.cn

哈迪斯

冥王哈迪斯是冥界的最高支配者，因为想征服奥林匹斯成为众神之王，所以他非常恐惧海格力斯重返天界成为自己的障碍，为此他才会派出一个个怪物以及美嘉拉来阻止海格力斯。而在《王国之心 II》中，他则与皮特（米老鼠的死敌）结成了同盟关系。





奥隆

《最终幻想 X》中登场的角色，他过去是尤娜父亲布拉斯卡的护卫，与泰达的父亲杰克也是好友。在最终将辛解决后，早就是一个"死人"的他无怨无悔地回到了冥界中。不过，为了对抗海格力斯，哈迪斯则将他又一次召唤了出来，但目前我们还不知道奥隆究竟是受到了何种胁迫才会听命于哈迪斯。







痛苦　恐慌

在海格力斯年幼的时候，哈迪斯便从冥界将这两个小怪物派到人间，想让他们结果大力神的性命，但两人却最终失败了。从那以后，害怕受到愤怒的哈迪斯惩罚的他们便一直畏畏缩缩，过着提心吊胆的日子。

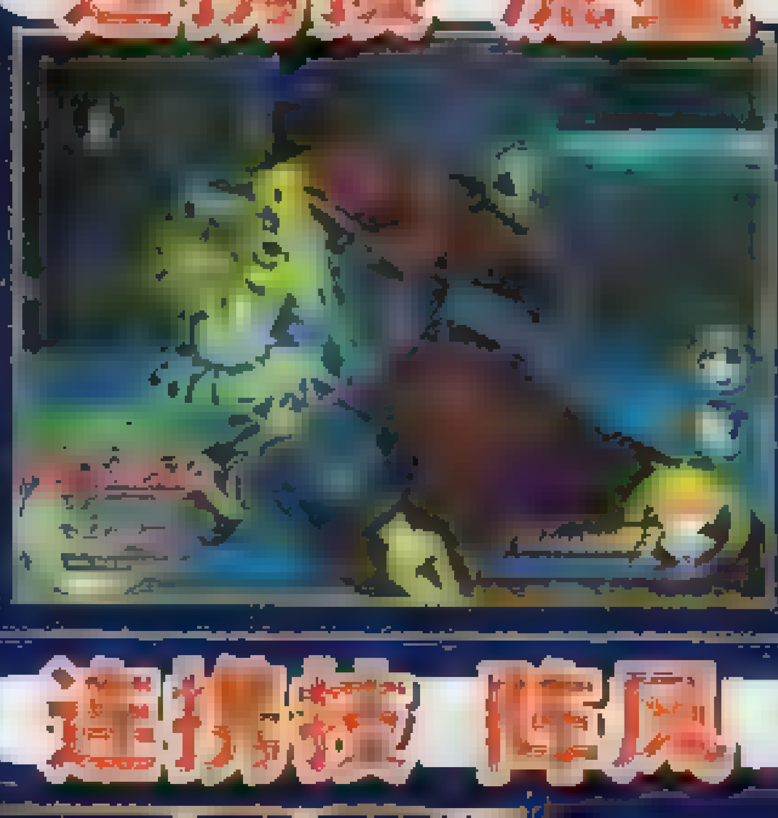
《最终幻想》的角色也将参战！

玩过一代的朋友都会知道，在前作中可以与我们一同并肩作战的[illegible]，而Square Enix旗下的角色，诸如克劳[illegible]都只是作为NPC或者战斗对象存在的。而在最新公布的情报中我们可以清楚地看到，《最终幻想 X》的人气角色奥隆将可以与索拉协同杀敌。有了这一先例，我们就大可以尽情幻想还会有哪位Square Enix的人物可以同索拉并肩作战了。

连携技

这是本作新增的系统。在《王国之心 II》中，索拉将可以与NPC同伴合力使出各种威力强大的连携必杀技。当在战斗中达成一定的条件后（与敌人所处距离、战斗时机的把握等有关），画面左下指令栏最上方的COMMAND字样便会变成一个新的指令，此时及时按下特定行动键——△键就可以发动连携技了。

连携技 流星



▶当满足一定条件后，「[illegible]せい」指令便会出现



▲此时奥隆会发动流星，而索拉只要抓住时机按下△键的话，两人便会同时进行流星攻击。

连携技 阵风



◀当奥隆使用征伐[illegible]特技时，我们看到索拉的指令栏上也出现了这一选项。

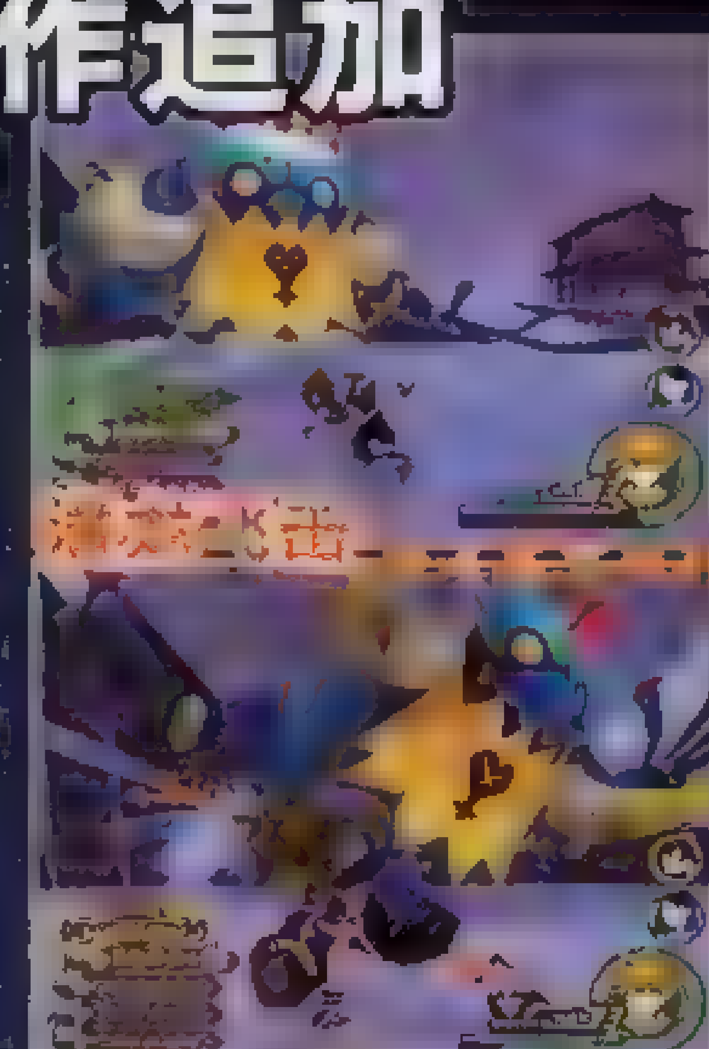


▲及时按下△键，连携技便会发动强大的连携技——阵风（[illegible]）会将周围的敌人一扫而空。

新动作追加



◀当面对体积庞大的敌人时，正面攻击很难奏效，此时发动异空术的话便可以跳到敌人身上，以最小的伤害取得最佳的攻击效果



◀当无心以低空飞行状态向索拉攻过来时，发动滑龙飞击便可以最低先避开无心的攻击，然后从下方对其发动猛攻

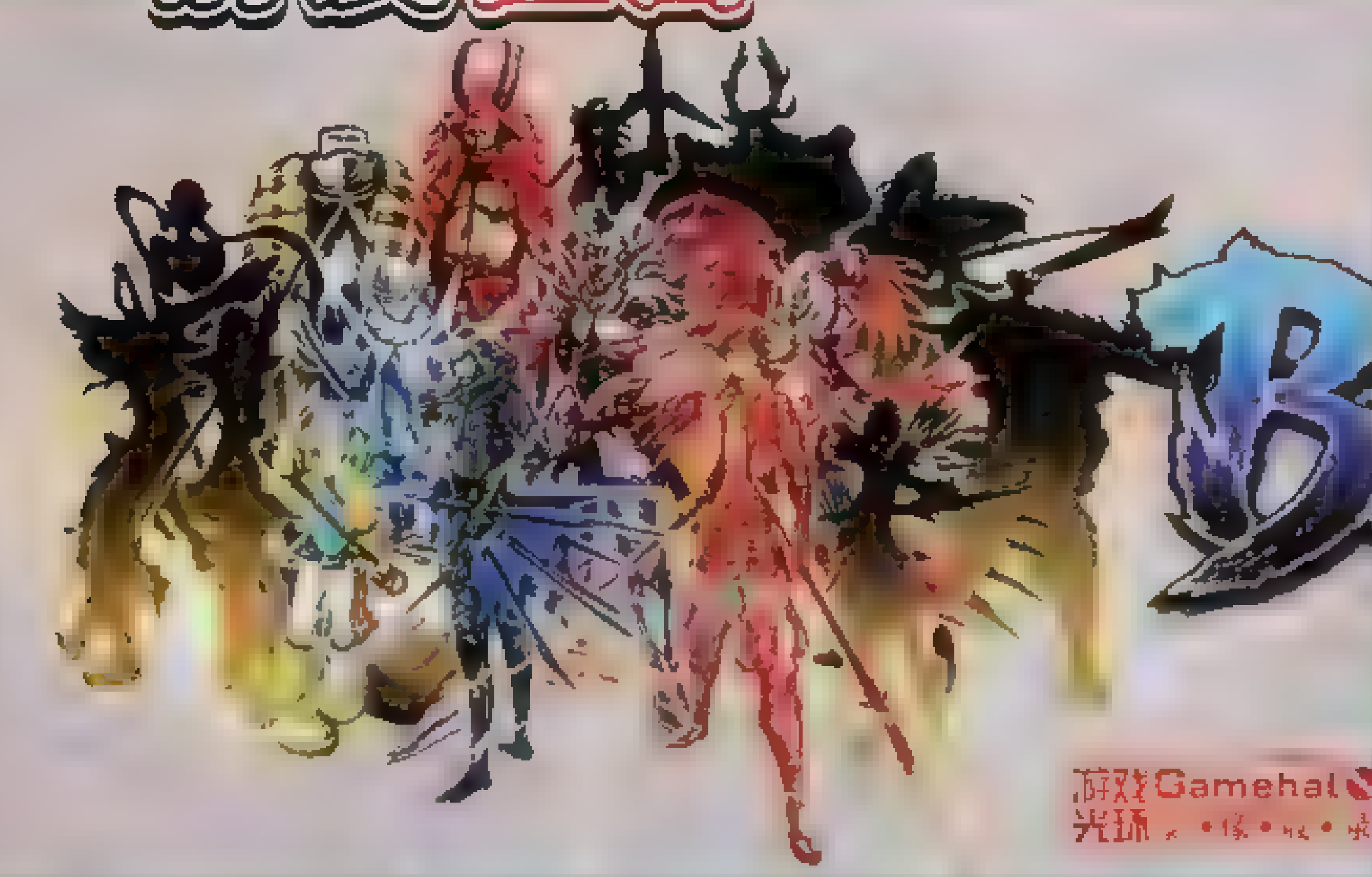
野村哲也

本作的舞台将以冥界为中心

野村：在《王国之心》中，索拉等人冒险的主要舞台将是所谓的这边的世界，也就是我们所说的冥界。而因为这个缘故，所以昏暗的场景会比较多。大家在公布的图片中可以看到海格力[illegible]而且[illegible]力[illegible]，[illegible]世界中都将充当有拉等人的对手。



TGFC & 3DM-SM
www.plumbook.cn



战国 BASARA

文 纱迦

在完第 26 期杂志上已经为大家介绍了《战国 BASARA》的初公开情报，这次将为大家公布游戏的 6 位新角色以及游戏的进行方式。本作一共有 16 名角色可供选择，目前已经公开了一半。在已公开的 8 名角色中，便有两名原创角色。看来本作的发展方向和光荣的《战国无双》果然大不相同啊！

战国 BASARA | Capcom | ACT

PS2





▲浓姬还会用重机枪攻击？这是战国时代的武器么……



▲上杉谦信居然变成了弱冠少年，难怪要让朴璐美来配音。（注：朴璐美是动画《钢之炼金术师》主人公爱德华的声优。）



织田信长

[illegible]战国时代的枭雄，[illegible]人称"第六天魔王"。游戏中的信长右手持剑，[illegible]
声优 [illegible]

浓姬

织田信长之妻，[illegible]之一，是一位很富于心计的[illegible]，她的武器是两把手枪，此外还拥有[illegible]的武器，是个谁底型的角色。
声优 [illegible]

武田信玄

甲斐的领主，[illegible]上杉谦信的[illegible]，[illegible]中的武田信玄以军配斧为武器，[illegible]是以"风林火山"来命名的。
声优 玄田哲章

上杉谦信

越后的领主，[illegible]
声优 朴璐美

十四路诸侯大混战——主要模式的流程终于公开了！

游戏开始后，玩家首先要选择一位角色。之后就会出现日本地图，玩家可在地图画面中选择我军攻打的目标，选定目标之后便会进入战斗部分，如果能在战斗部分打倒敌人的总大将，便可以夺取他的全部领地，占领整个日本之后，便算正式通关。



▶浓姬是信长之妻，真田幸村是武田信玄的手下，因此 16 位角色分成了 14 个势力，快去将对手统统打败吧！





伊月

深爱自然的农家少女，在稻神的庇佑之下拿起大锤，带领村民们起义反抗暴政，虽然看起来还是个小姑娘，但手下功夫可一点也不含糊。
声优 川上[illegible]



▲伊月妹妹打人时还会出现星星一样的特效，极具卡通效果。



▲这是[illegible]比的必杀技"天罚"，一次召唤出[illegible]个带定时炸弹的小[illegible]

萨比

以"爱满人间"为口号创立了[illegible]比教的他，为了在日本传播他的[illegible]而作战，[illegible]会使用火[illegible]
声优 [illegible]

©CAPCOM CO.,LTD 2005 ALL RIGHTS RESERVED.
※以上为开发中画面

GUNDAM True Odyssey 失われしGの伝説

文 阿修罗

自从1979年《机动战士高达》以新形态机器人动画的形式诞生以来，“高达”作为一个世界闻名的品牌推出了无数的相关周边以及游戏。近年来，以“高达”命名的游戏多为ACT或者SLG。当然，这两种游戏类型比较适合“高达”的主题是不争的事实，不过太过频繁地推出同类型的作品难免让人觉得“审美疲劳”。不过，现在终于有一个RPG版的高达游戏要推出了！究竟它能不能替高达游戏开拓出一片新的天地呢？让我们拭目以待吧！

高达 真冒险谭 失落的G之传说　Bandai　RPG

PS2

游戏简介



虽说以“高达”为题材，但是实际上本作和任何一部已有的高达作品并没有什么直接的联系。游戏将采用完全原创人物、剧情，借助“机动战士”、“高达”等名词以及各个原作机体的魅力，演绎一群少年的冒险故事。

制作“《机动战士高达》系列”的Sunrise公司将会全面参与到本作的制作工作中来，包括基本的设定案以及动画部分的制作。而负责过《Turn A Gundam》人物设定的原Capcom首席画师、《街头霸王Ⅱ》等知名游戏作品的人物设计师安田朗先生将负责本作的主要角色设计以及插画设计。

世界观设定

在遥远的未来世界，在到达了顶点的科技大革命中，一种被称为“G SYETEM”的系统诞生了。这个系统能够进行物质和能量的自由变换以及合成，只要有设计图就能随时创造出新的物体，是梦幻般的系统。

然而，一个以创造新世界为目的的人却令“G SYSTEM”失去了控制，世界迎来了毁灭的危机。这就是后人所说的“大破坏”！

幸存下来的人们连维持文明的基本力量也无法保存，更讽刺的是如果他们不利用导致悲剧的“G SYSTEM”的话复兴一事简直就是妄想！于是，在“G SYSTEM”被严格管理、防止再度被人滥用的情况下，人类社会开始一点点地回复到过去那样的安定状态了……

随着时间的流逝，不知道什么人又利用“G SYSTEM”造出了巨大的人型机动兵器“机动战士”。这个世界又一次踏入了混沌的时代……

人物介绍



特莱什

本作的主角，16岁，性格乐观开朗，做事往往没考虑后果就先行动。他从小在孤儿院长大。为了替伙伴报仇而用“G SYSTEM”造出了机动战士，展开了战斗之旅。

弗里茨

与特莱什在同一个孤儿院生活的伙伴，也是特莱士的“小弟”，14岁。基本性格虽然有些轻佻，不过也有其认真的一面。他对机械的东西比较拿手！

伊琦

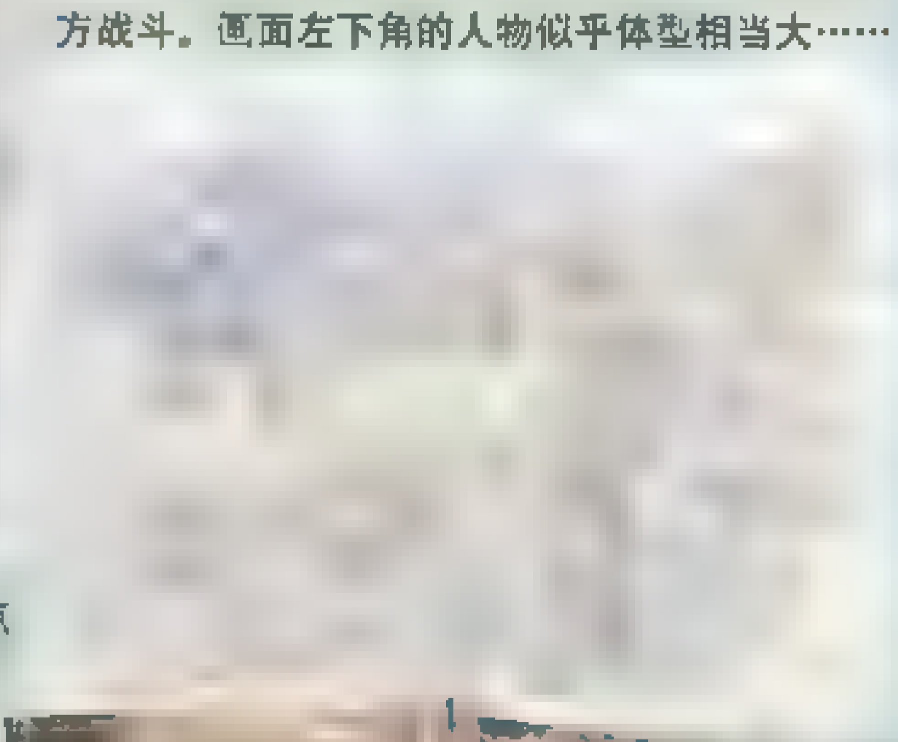
本作的女主角，是特莱什在某个废墟中遇到的失忆少女。虽然她的外貌看上去只有14岁，但是其真正的年龄却不为人知……她的真实身分究竟是什么呢？

故事板介绍

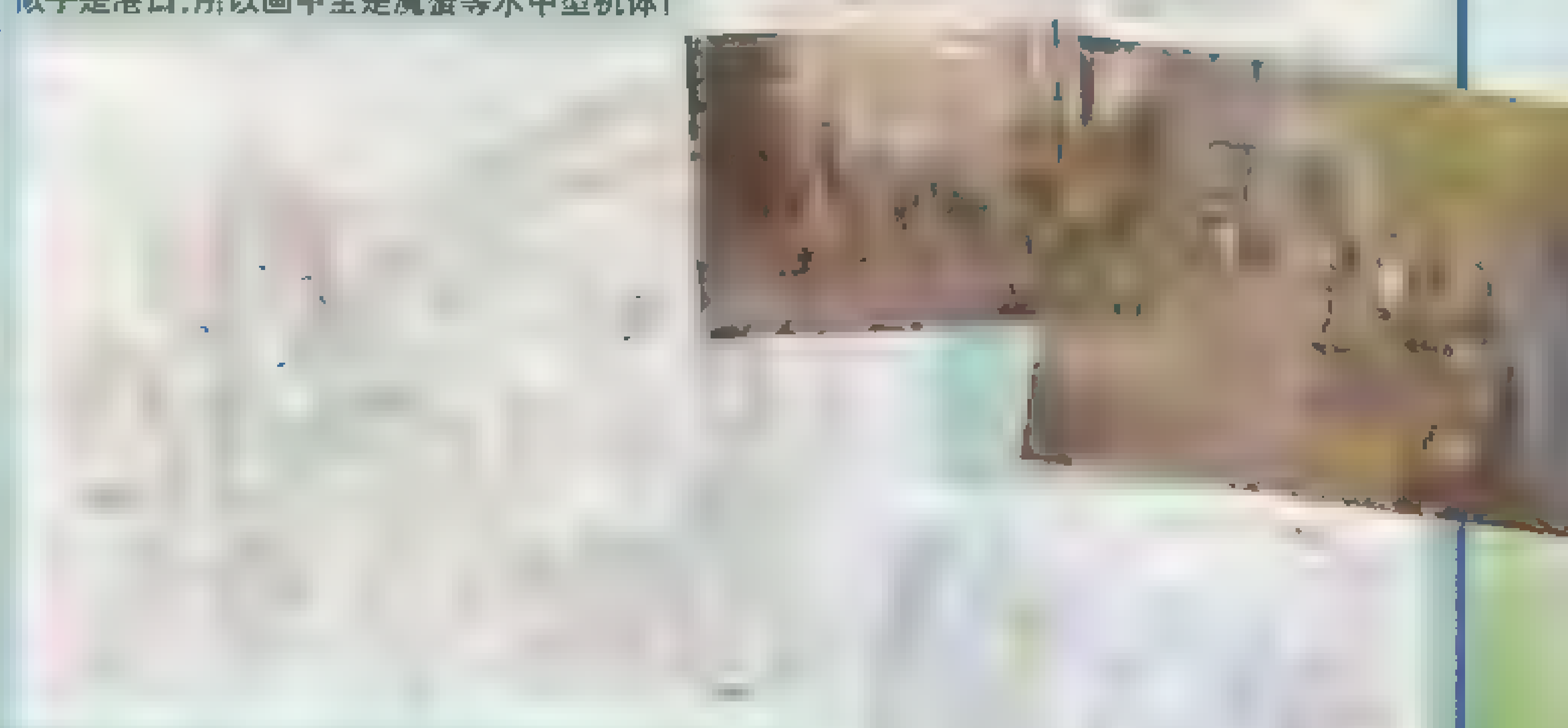
以下是安田朗为游戏制作的故事板（企划者为实际制作人员展现自己构思的图片式解说，多用于动画、电视电影和游戏的制作中）。在缺少实际游戏图片的现在，我们可以通过这些概念图来预测一下游戏的基本风格。



▲机动战士被坏人利用，让人们四散奔逃。地点似乎是港口，所以画中全是魔蟹等水中型机体！



▼5头身比例的渣古和老虎在类似斗技场一样的地方战斗。画面左下角的人物似乎体型相当大……



▲孤儿院的老师和伙伴们，这里是特莱什与弗里茨长大的地方，充满了温馨的感觉！

▶某个街道的市场，武器弹药以及各种交易品都在这里进行交易，背景的大飞机就是著名的伽乌。

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 2005

www.plumbook.cn

戦国キャノン

文 纱迦



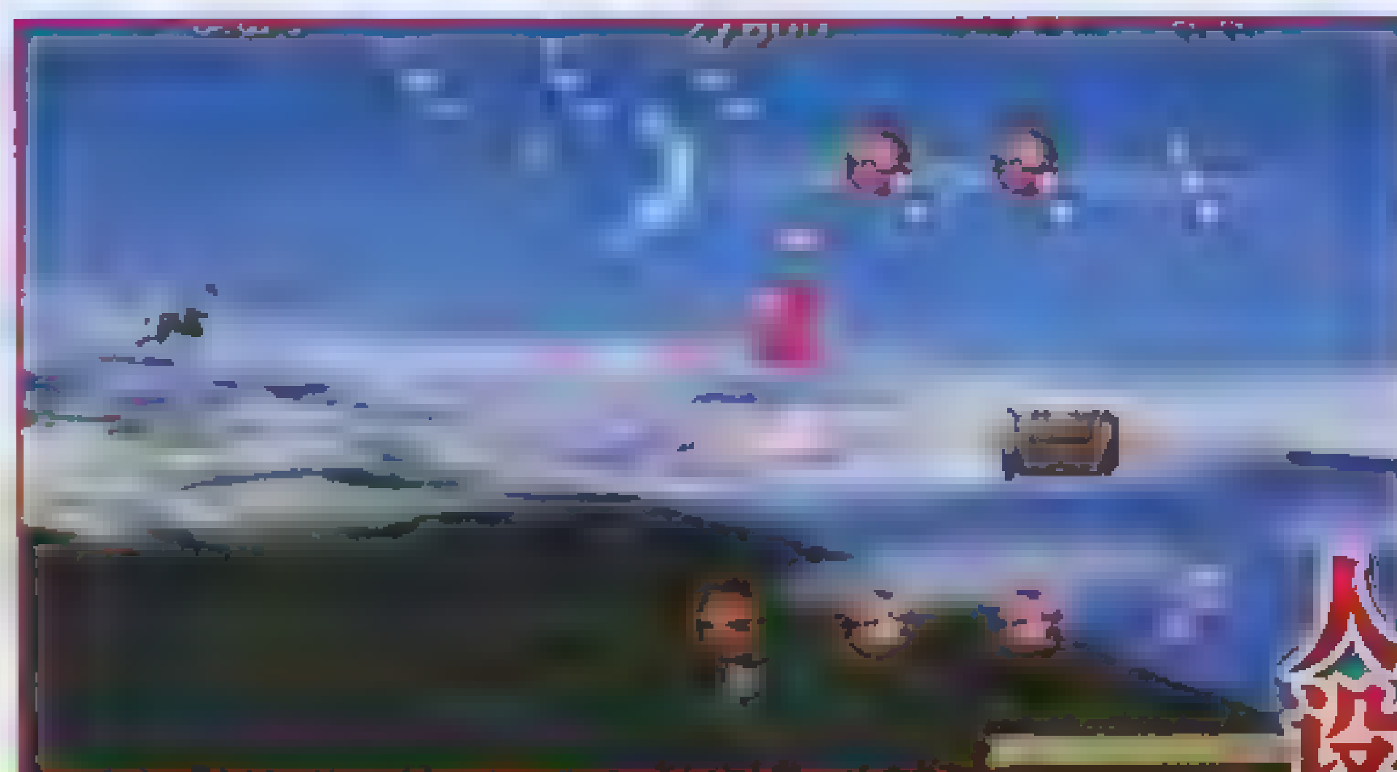
彩京遗产，再度闪光！

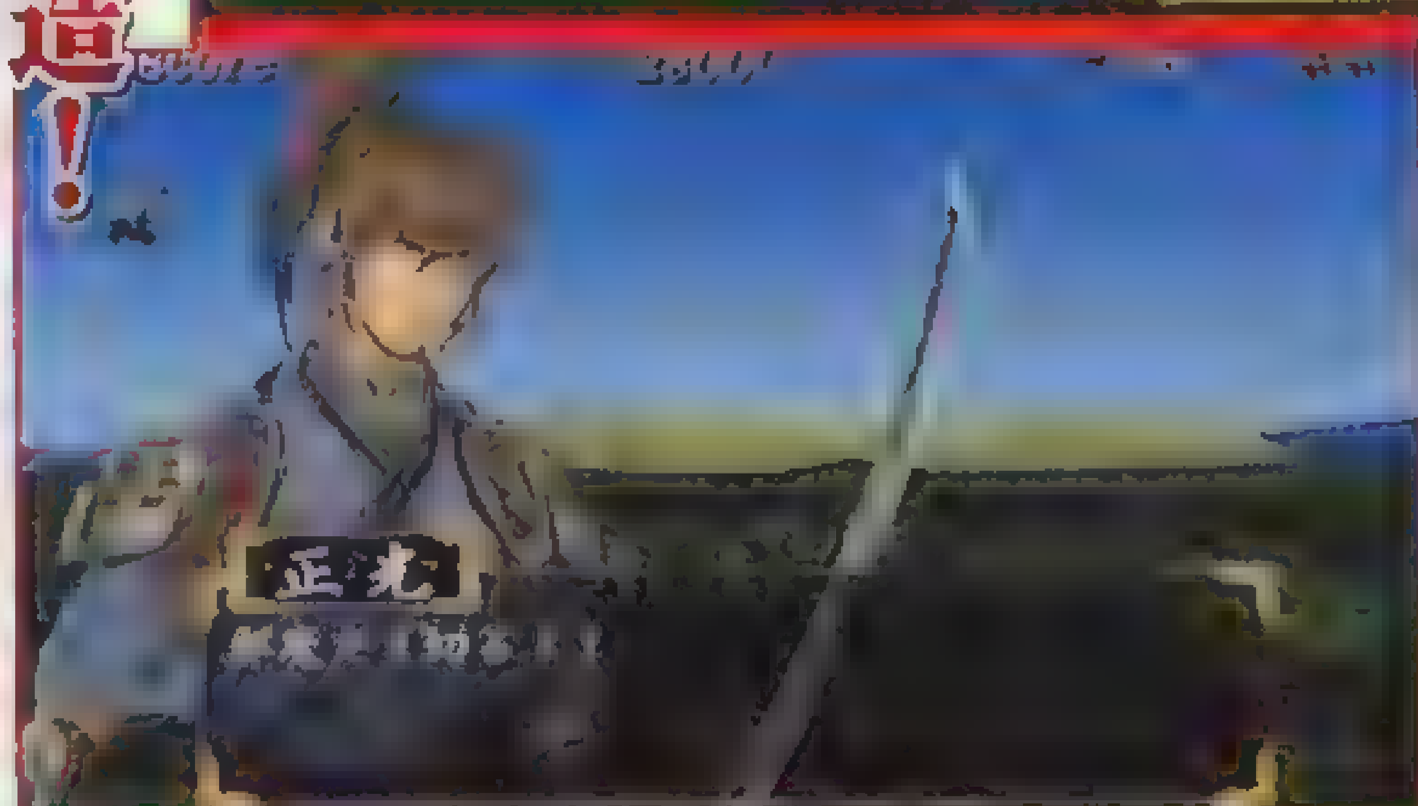
战国 CANNON	X-nauts/彩京	STG
PSP 战国 CANNON	预定 2005 年 7 月	日版
人数未定	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

自2003年X-nauts收购彩京之后，彩京几乎没出过什么原创游戏，此番一举公布这款《战国CANNON》，实在令广大至今仍喜爱彩京游戏、喜爱2D STG的玩家为之欢欣鼓舞。《战国CANNON》是彩京名作《战国》系列的第三作，之前的两部作品《战国ACE》和《战国之刃》在亚洲地区拥有不错的人气。这次的《战国CANNON》一反常态，并没有街机版，而是直接推出PSP版，实在有些令人不解。游戏标题中的"CANNON"取自本作的新系统"CANNON射击"，游戏射击战激烈的程度由此可见一斑。

注：CANNON在英语中有大炮、炮轰之意。

为PSP量身打造！





人设依然是司淳！

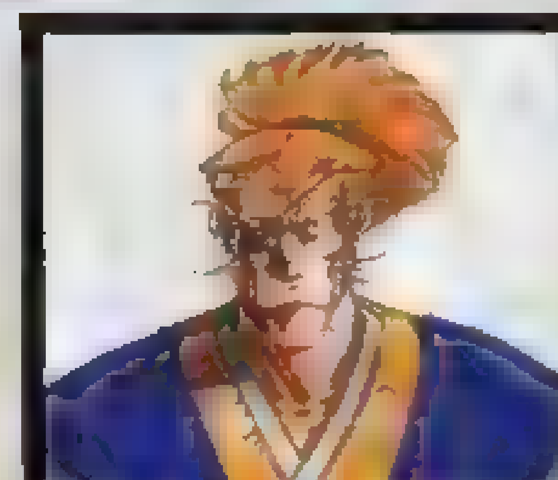
天下无敌的独眼武士



阿阴

自称是日本人谜一样的人物。为了寻找失踪的妹妹飞鸟，与傀儡军团展开战斗。

阿阴可以说是彩京的代表人物，曾在《战国ACE》、《战国之刃》、《打击者1945》、《对战麻雀欢喜天》等多部作品中登场，而且全是实力超群的强力角色。从二代开始他就一直在寻找自己的妹妹飞鸟，想不到到了这个PSP都已经推出的时代他还在找妹妹。

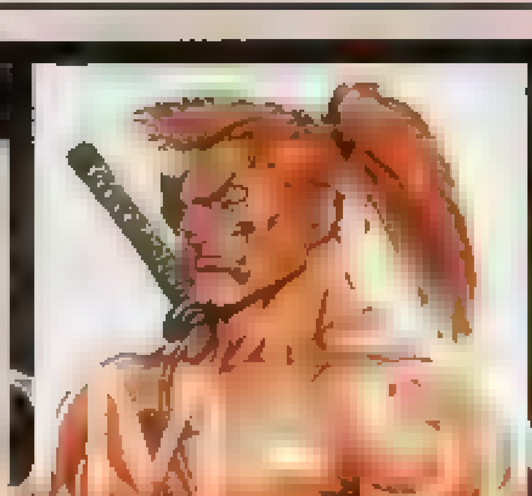


《战国ACE》

开着幻之战机震电的他，是游戏中比较好用的角色。后来到了《打击者1945》里，他依然开着震电出击。代表技是翻身放出一枚导弹，对体形大的敌人可形成二连击。

《战国之刃》

本作中需要用特殊指令才能将其调出。作为隐藏人物的他实力超强，近身蓄力斩几乎是一击必杀，保险更是强到无聊，与女性角色双打过关时的台词都很有名。



© X-nauts © Psikyo

故事 粉碎傀儡军团的野心吧！

故事发生在日本战国时代，在日本列岛上发生了多起神秘失踪的案件。有一天，某小国的公主——静姬也去向不明。而在两年前应该就已经被消灭的傀儡军团此时再度出现。关心这些事件的强者们，怀着各自不同的目的，利用具有飞行能力的“飞苍石”出击。



◀敌方BOSS的人设也相当出众，这位敌方大将冷螺看上去似乎有不输于前作中火燕的潜质啊。



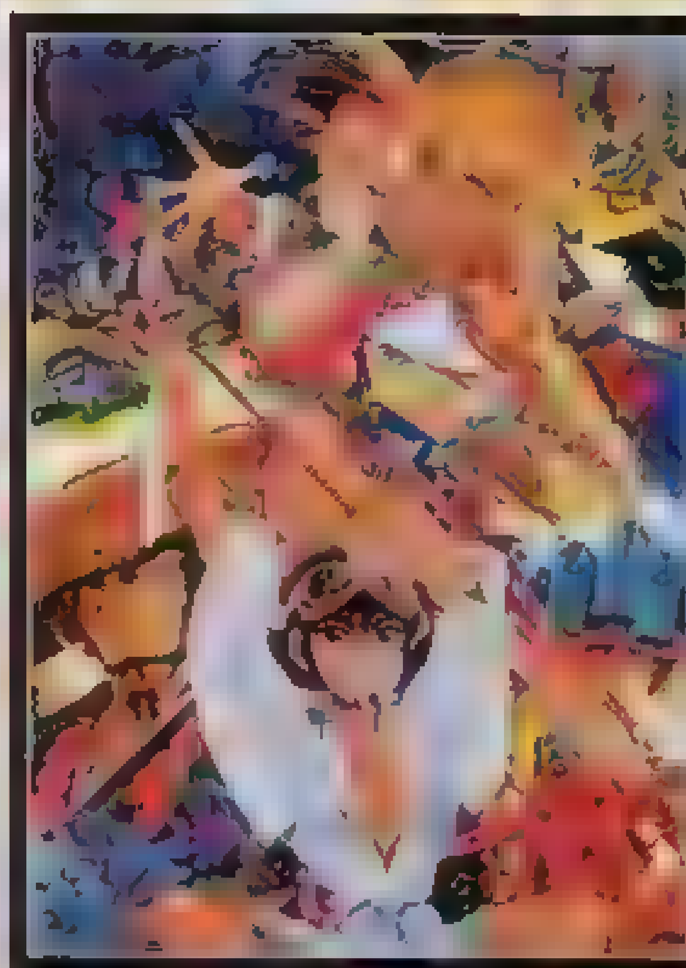
管教师父的活力少女

瑞香

她是天外的弟子，为了救出被傀儡军团抓住的师父而踏上旅途。

注：天外是前两作的角色。

彩京“《战国》系列”的历史

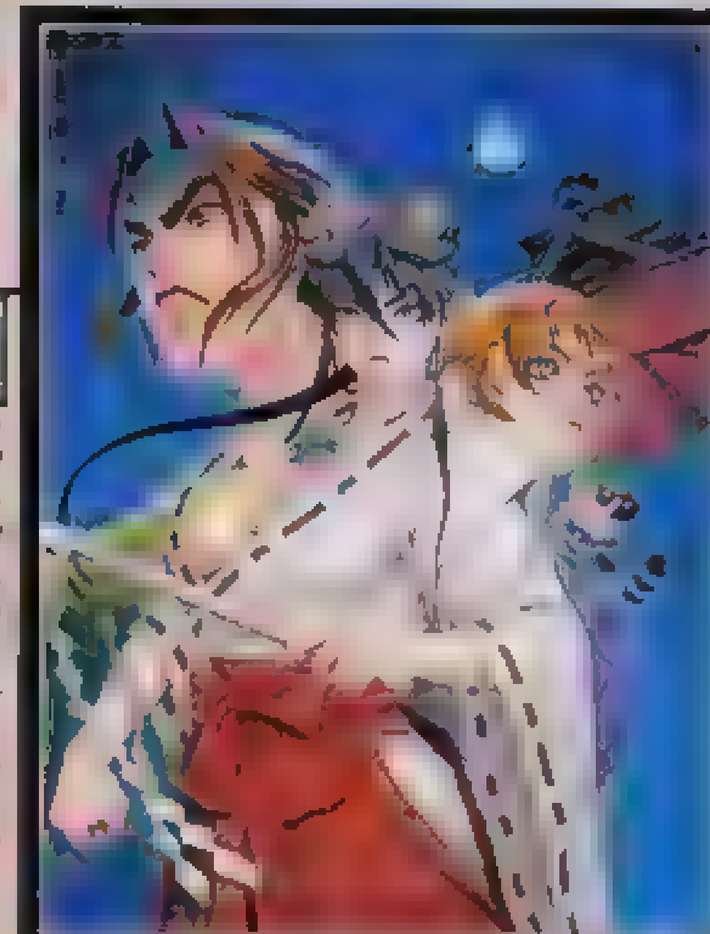


《战国 ACE》 街机，1993 年

《战国 ACE》是彩京转型后的第一部作品，中村博文设计的6位角色极具个性，游戏也设计得相当出色。正因为本作的优异表现，使得人们记住了“彩京”这个名字，甚至有人把它当成了游戏名。

《战国之刃》 街机，1996 年

3 年后推出的续作，游戏方式由纵版改为横版，各游戏的鬼枪设定非常有个性。《战国之刃》的人设是在日本同人界有着极高地位的司淳，后来推出的土星版更聘请大牌声优出演，魅力满点。





深爱静姬的少年

正光

与静姬定下婚约的少年，当听到静姬失踪的消息后，决心要将她救出来。

新系统其一 CANNON 射击

在前作《战国之刃》中，我方角色的攻击手段只有普通射击、蓄力射击和保险三种，而在本作中追加了全新的CANNON射击。目前只知道 CANNON 射击是普通射击的强化版，究竟如何还不得而知。

新系统其二 临界倍率系统

当敌人残余体力不多时，用攻击力远远超过其残余体力的强力攻击将其打死，就可以发动“临界倍率系统”。根据攻击力超出敌方剩余体力的量，击破时的得分会变为从 2 倍到 10 倍不等。

新系统其三 练习模式

本作的练习模式非常体贴，不但可以任意选择自己打过的关卡，还可以选择关卡的难易度。对于大关卡还可以分节进行选择，实在是相当方便啊！



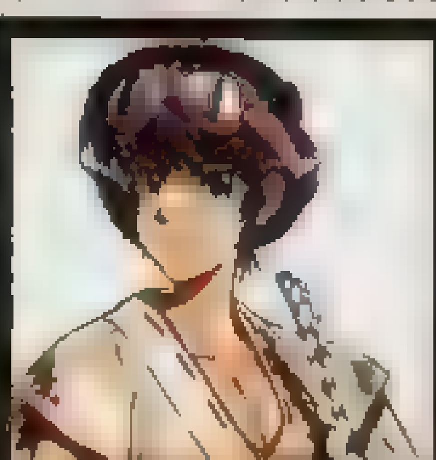


爱钱如命的暴力巫女

小夜里

火爆脾气的巫女，还在修行中，此番为了得到赏金，接受了救出公主的任务。

小夜里是“《战国》系列”中人气最高的角色。她是一位巫女，不过脾气暴躁，而且爱钱如命，正为了改掉自己的缺点而不断修行中。她在日版中名为“こより”，而在美版中则名为“MIKO”（即巫女之意）。小夜里的形象在中村博文和司淳两位大师笔下风格迥异，堪称彩京最成功的人设之一。

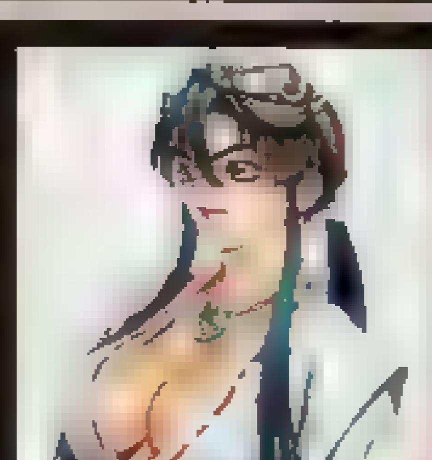


《战国 ACE》

一代中的小夜里，还只是一个黄毛丫头，却已贵为游戏的女主人公。她身穿巫女服，头上戴着飞行员的护目镜，给人留下了很深的印象。她的机体以灵符为武器，不过不太好用。

《战国之刃》

司淳笔下的小夜里，人气和胸围一样开始急剧膨胀，土星版里她的声优是漫画家永野护的夫人——川村万梨阿。游戏中她有极低的几率可以召唤出无坚不摧的高级式神。



&3DM
www.plumbook.c



文 D·S　协力 UCG全体小编　摄影 泰坦　插画 大魔王

游戏综艺SHOW之

天下无贼

A world without thieves

有一段时间，曾经深为公交车上猖獗的盗窃现象而烦恼，遂向坐车经验颇丰的朋友请教防盗心得，没想到得到的答复异常简洁："很简单，把车上所有的人都当作是贼就可以了。"

我起初闻言大惊，心下暗忖想我中华礼仪之邦对待宵小尚不至于如此风声鹤唳吧？如此极端做法实不足取。然而转念细一考量，才品味出了个中寓意：心中无贼，便会遭贼；心中有贼，便是无贼。

浅显来讲，即是说，若想将梁上君子们拒之于千里之外，您在平时就该多留个心眼，随时提防那些可能会给您带来麻烦的陌生人。然而，生活毕竟不是七八十年代的电影，坏人并不都是歪眉斜眼地一副欠揍相。在如何分辨贼人与路人这个问题上，相信电影《天下无贼》中傻根那句"你们谁是贼？站出来让俺瞧瞧！"恰恰道出了大部分人的心声。


▶唉，人心散了，企划不好做啊……（笑）

于是，本着为玩家服务的精神及少许的恶搞主义，D·S及众小编们在这里总结出了这套游戏世界中的"群贼谱"，藉以此"天下皆贼"的声势为大家敲响警钟。我们有理由相信，当盗贼们的行迹全部昭然于光天化日之下时，那么全世界离"天下无贼"的日子也就不远了。

"盗"貌岸然

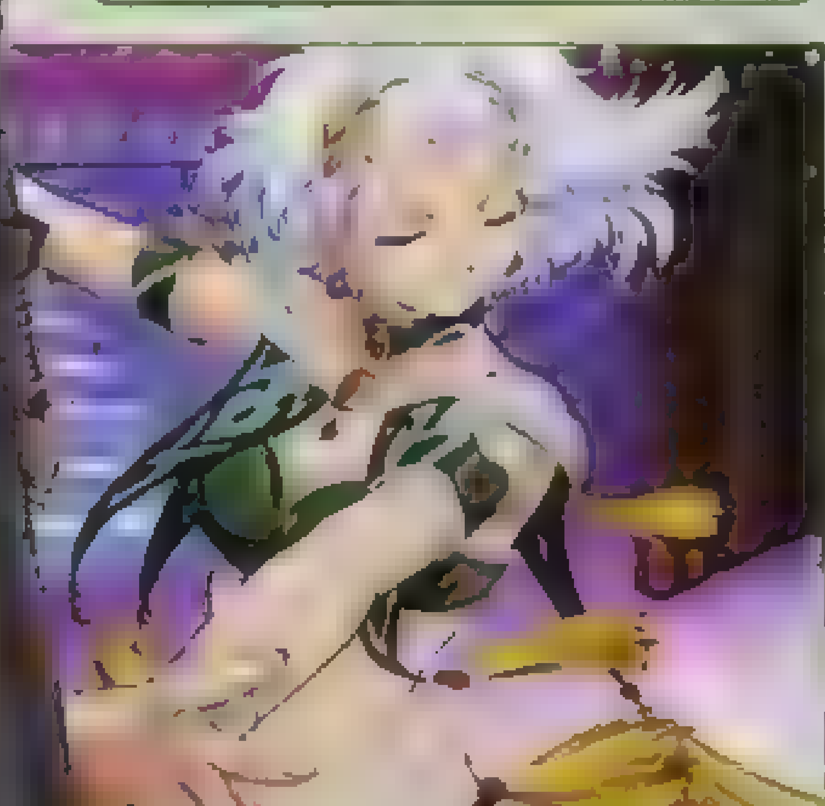
不要以为盗贼都是那种武侠剧中风餐露宿的邋遢相，在这个讲究包装的时代里，体面的社交身分与独特的气质魅力也同样适用于这门很有前途的职业。对于某些多才多艺的复合型人才而言，他们窃去的除了五光十色的宝物之外，还有一大票男女FANS的爱慕与尖叫。



二十一世纪什么最贵？人才！

人才1 ■姬　罗比莉娅

来自	《樱大战3》
作案区域	巴黎



在浪漫之都巴黎，罗比莉娅以两个身分为人们所熟知：一是黑猫剧院的当红明星，二是恶行累累的超级惯犯——偷窃、抢劫、纵火及赌博在她眼中都是家常便饭。在警方眼中，这是个累计裁定入狱时间超过1000年的危险人物。不过，拜天生的灵力所赐，罗比莉娅也是逃狱能手，想想大神一郎等人与她初识时的情景吧，如果艾莉嘉没有唐僧那样的"话语杀阵"，恐怕巴黎华击团只能以五人组队了。

顺便说一句，第一次看到官方公布出罗比莉娅那令人乍舌的资料时，笔者的第一反应是：不错不错，本作的最终BOSS还蛮酷嘛。

人才2 赏金■人　露蒂

来自	《宿命传说》系列
作案区域	达利尔杰伊特王宫



与斯坦（《宿命传说》主角）第一次相遇时，这个桀骜不驯的小姑娘虽然被倒吊在半空，却依然不忘对笨手笨脚的斯坦冷嘲热讽，一反以往大部分RPG中女主角们乖宝宝的形象，给玩家们留下了深刻印象。片刻之后，自作聪明的斯坦打跑了三名企图对露蒂不利的皇家士兵，换来了女孩一反常态的热情，可惜这份英雄救美的成就感还没维持多长时间，大家便被以天才剑士里昂为首的禁卫队大军团团包围……直到斯坦被五花大绑地按倒在皇宫王座前的地毯上时，才知道原来自己成了"协助"露蒂盗取神殿宝石的共犯。宿命的传说，就这样开始了……

UCG 编辑部 小编们的血泪经历

动身来UCG之前，身份证被偷过……

在火车上见过一次，有个小孩……

人才3 探险者 劳拉·克劳馥

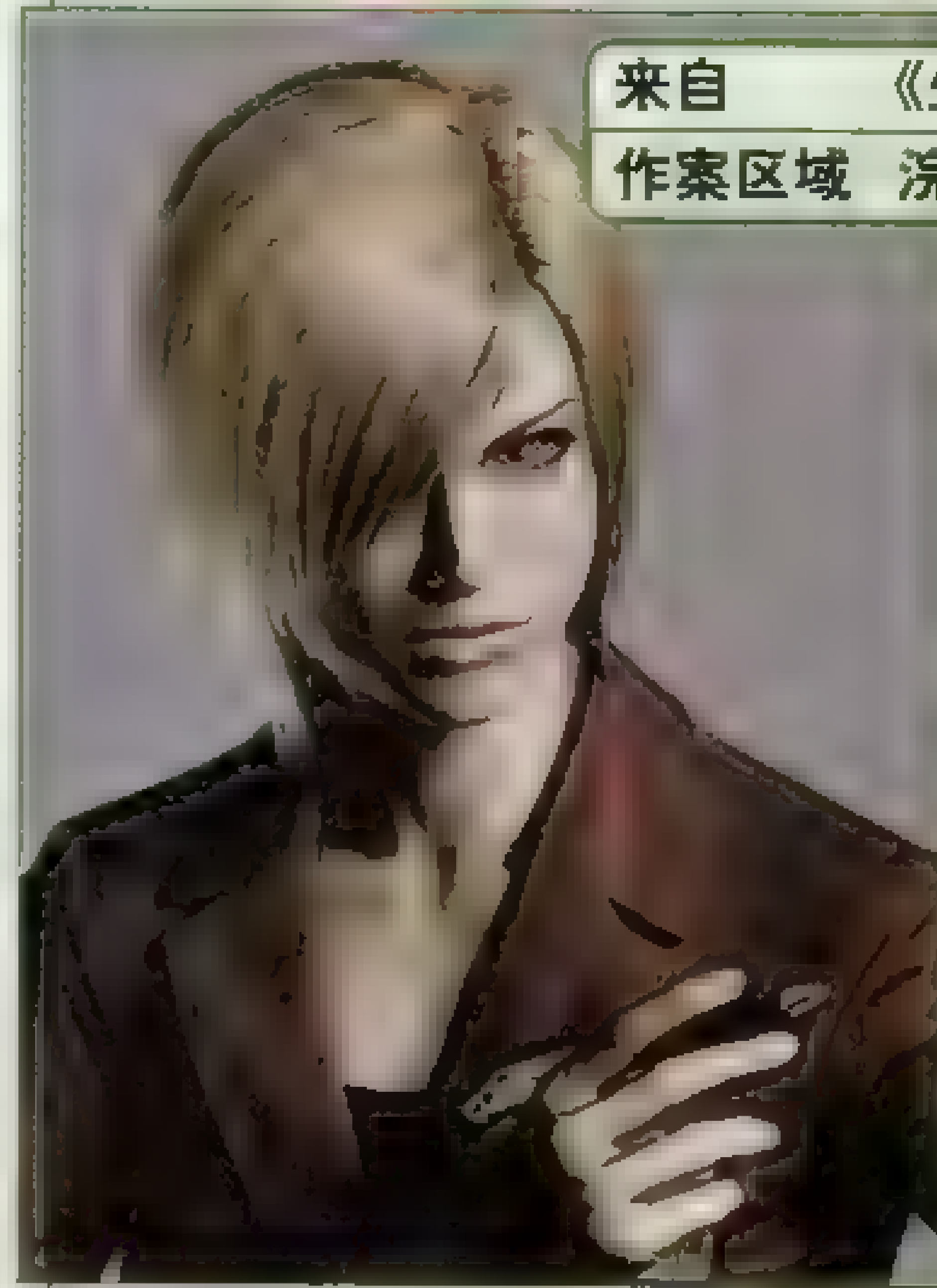


来自	《古墓丽影》系列
作案区域	全球各地名胜古迹

不得不承认，劳拉及《古墓丽影》的迅速窜红宣告了老品牌"《印第安纳·琼斯》系列"的正式终结。很显然，在哈里森·福特等老一辈硬汉开始愈显力不从心的现在，像安吉利娜·茱莉这样的性感美女才是保持商业利润的王道。但说句实在话，虽然劳拉每次行动几乎均冠有"寻找宝物"、"保护宝物"之类冠冕堂皇的托词，似乎对"探险者"这个名号受之无愧，但她那愈来愈丰富的收藏库却昭示着这样一件事情：国际刑警组织应当早日加强对盗墓犯的打击力度。

◀面对"《古墓丽影》系列"愈来愈惨淡的销量，劳拉大姐显然也开始有些力不从心了。

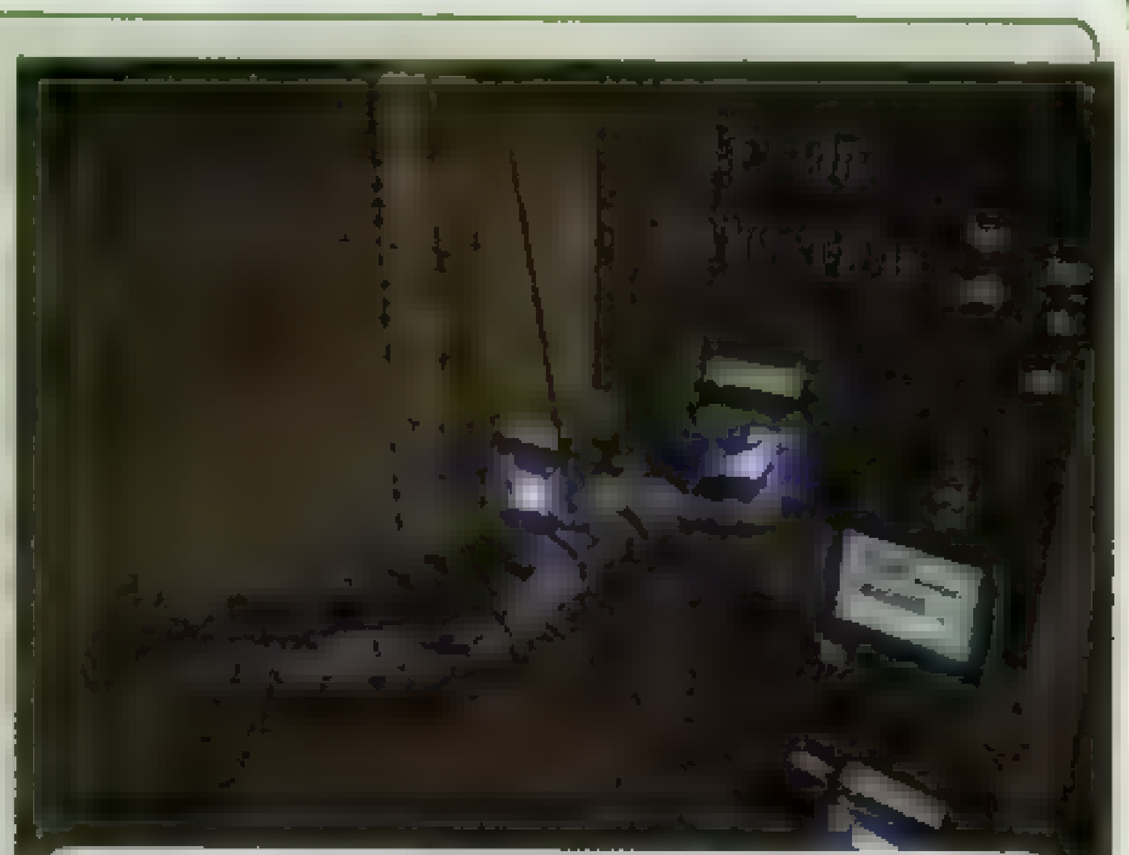
人才4 记者 艾莉萨



来自	《生化危机 逃出生天》系列
作案区域	浣熊镇

在这款网络游戏中，艾莉萨恐怕是最受队伍欢迎的角色。一群五大三粗的男人费尽九牛二虎之力依然无法撞开的门，她只需动动指头即可轻松搞定，丝毫不给男队友们留下半分面子……虽然艾莉萨的职业被设定为一名自由记者，但携有四种开锁工具的她撬门时那娴熟的手法却令人不得不怀疑该设定的真实性。

人才5 特工



▲如果主角还是阿汤哥的话，相信《碟中谍》游戏版的销量会提升不止一倍。

在时下流行的谍报游戏中，"秘密潜入"已经成为了一个约定俗成的规矩。自从《潜龙谍影》开创了"悄悄地进去，开枪的不要"之先河后，数年间群豪纷起，《分裂细胞》及《间谍小说》自不必说，就连"《007》系列"最近也摈弃了那一贯"人挡杀人，佛挡杀佛"的战斗系统，不动声色地加入了潜行大军。总之，对于将众多高科技武器武装到牙齿的各路特工而言，窃取情报是入门的必修基础课，其凝聚的高浓度技术含量实在令人叹为观止。不过，过于依赖科技的后果就是偶尔会有"特工撬不开的门，土匪一脚就能踹开"的情况……



▲山姆·费舍尔这彪悍的身材怎么看都是打手而非特工。

人才6 艺术家

有这样一类盗贼，他们视偷盗为至高无上的华丽艺术，并会用行动来贯彻自己的价值理念——当确定目标后，他们会向猎物的主人或警方寄去一份颇具挑衅意味的预告函，而且从不失手。因此，让观众们最为欣赏并期待的，便是他们在盗窃过程中那一串连环计策及各种乔装技巧。总之，构架这类剧情的要素只有三点：一、风度翩翩的怪盗主角；二、价值连城的奇珍异宝；三、一群笨得出奇的警察。



▲每次提到"《鲁邦三世》系列"，纱迦的第一反应都是女主角峰不二子……



◀适时登场的怪盗基德使《名侦探柯南》的收视率陡然飙升了N个百分点，俨然大有鸠占鹊巢之势。

最危险的行窃

行窃之最 THE MOST OF

在《风来的西林》系列中，主角可以在店老板那里偷到非常优秀的道具，然而代价则是会遭到店老板的疯狂追杀。由于店老板能力异常霸道，因此大部分玩家的下场都是抱着宝物还没跑出店门口就一命呜呼了。所以，若想成功抽身而退，类似电影《[illegible]》那样详备的前期策划是必不可少的，当然，实力与运气也是不可或缺的要素。



&3DM-SMV

“盗”以类聚

盗贼行业有其严密的构成体系与旁支派别，无论是在蓝天、碧海还是大地，你都要警惕那只随时可能出现在你口袋旁的手。不过，也正因大多数成员都身怀绝技，所以这些盗贼团的首领一定要确保魅力值够高，否则很容易出现“人心散了，队伍不好带啊”之类的感慨。

【海贼1号】路飞海盗团

来自	《ONE PIECE》系列
作案区域	伟大航道

立志成为海盗王的橡皮人路飞其事迹早已路人皆知，从最初那默默无闻的草帽少年直到现在高达一亿元的不菲身价，路飞冒险的故事简直可以用作少年励志类的传记推广开来。平心而论，路飞一行人除了在船上挂了张画得歪歪斜斜的草帽骷髅作旗号之外，完全没有任何可被称之为“海盗”的举动，被海军们冠以“危险人物”的标签实在是有些冤枉。相比之下，还是路飞那单纯到极点的性格更加令他的船员们担心。“给我们食物吃的人怎么可能是坏人？”——试问倘若您的上司经常把这句话挂在嘴边，您能不为自己的前途担忧吗？



▲虽然Bandai不遗余力地频繁推出过许多《ONE PIECE》的相关游戏，但相较动漫的一流素质而言实在是不值一提。



【海贼2号】甘宁

海贼

来自	《真·三国无双》系列
作案区域	东吴江河流域

甘宁字兴霸，巴郡临江人也。少有气力，好游侠，招合轻薄少年，为之渠帅……

在所有三国相关游戏中，或许“《真·三国无双》系列”里设计的甘宁形象并不是最完美的，但却毫无疑问是最有性格的。类似“九纹龙史进”一般的全身刺青，直立的刺猬头，鲜红的发带，雪白的羽翎，腰间的铜铃……可说是东吴所有武将中最引人注目的一位。顺便一提，他的突进式无双技用来逃命时效果极佳，堪称对“一击脱离”式战术的最好诠释。

【海贼3号】十字先锋

来自	《第二次超级机器人大战α》
作案区域	木星轨道附近

“十字先锋”号宇宙海盗船的船长便是出身于宇宙贵族世家，曾作为反贵族主义女革命家而名噪一时的塞西莉。驾驶白色海盗高达的王牌机师金克杜，正是当年驾驶F91的著名少年战士西布克。至于另一位同型号黑色海盗高达的驾驶员，竟是当年西布克的劲敌——死亡先锋军中黑色精英队的队长萨比尼。为了粉碎木星帝国的阴谋，他们假借“宇宙海盗”之名，在历史的幕后展开了持续不懈的抗争。虽然《先锋十字X高达》只是一部漫画，但海盗高达F97的模型却依然大受好评，销量火爆异常。看来，“海盗”一词果然有着特殊的魅力啊。



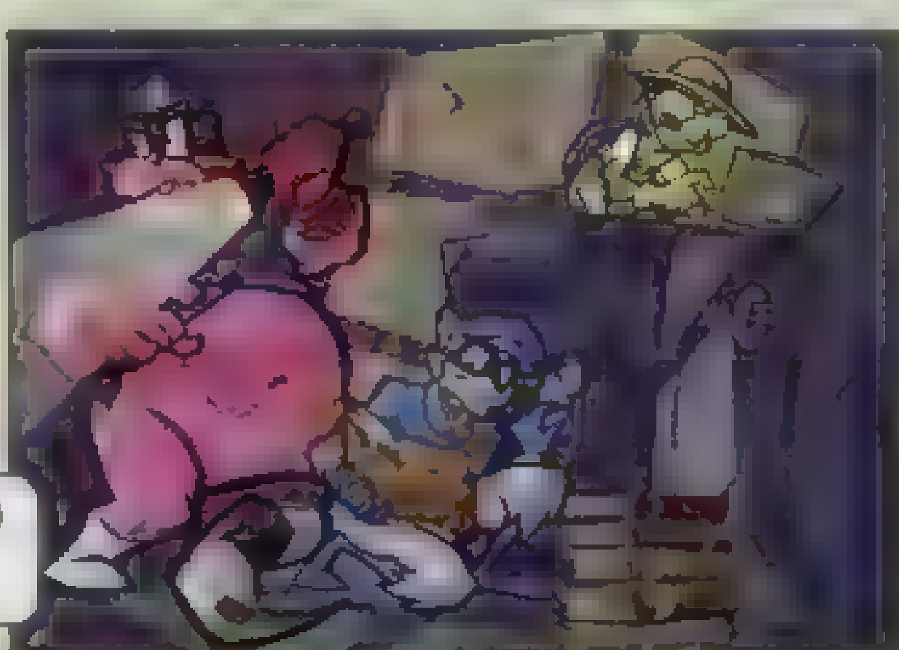


陆贼

【陆贼1号】狡狐侠盗帮

来自	《狡狐大冒险》系列
作案区域	全世界

实在难以置信，这队由狐狸、河马及乌龟组成的“侠盗帮”居然能屡屡得手，如果不考虑游戏中角色附带的特殊能力的话，那么看来卡通世界的治安状况比我们想象中还要不可救药啊！


▶（“侠盗帮”初组成时的无责任猜想）SLY：认识一下，在下姓狐名狸，狐狸。

【陆贼2号】洋格斯

来自	《勇者斗恶龙Ⅷ》
作案区域	不详

曾经是某个小地区的山贼。在一次对主角艾特的打劫行动中反被艾特所救，因被艾特的善良所打动，从此跟随并尊称艾特为“兄贵”，可谓不打不相识的典范。当然，在“《勇者斗恶龙》系列”中，山贼是很常见的，洋格斯只是较有代表性的一员而已。



最名正言顺的行窃

行窃之最 THE MOST OF



“抽取”是《最终幻想Ⅷ》中最重要的战斗系统，角色使用这个指令后，即可从敌人身上抽取到各类魔法以彼之道还施彼身，还能存为己用借以提高能力……呃，谁能告诉我，这和偷盗有什么本质区别么？

UCG 遇窃瞬间！ 小编们的血泪经历

丢过手机和自行车……我一家四口被偷过七辆自行车！

有天在公共汽车上见一激萌大叔“深情”地望着我许久，后来才发现原来是有窃贼在偷我的钱。

空贼1号 海鸥团

来自	《最终幻想X－2》
作案区域	斯彼拉世界



在《最终幻想X－2》的时代里，人们开始了对埋藏在各地的古代晶球的探寻工作，他们研究记录在晶球中的影像，了解斯彼拉的原貌。由于寻找晶球的盛行，渐渐地开始有人将其当成了一种职业，这就是“晶球猎人”。晶球猎人以寻找晶球为业，晶球对于他们而言就是生命，尤娜的“海鸥团”就是众多晶球猎人团体中的一个。不过，当她们换成这身打扮出现在战场时，各位可千万要留神呀。

空贼2号 坦特拉斯盗贼团

空 贼

来自	《最终幻想Ⅸ》
作案区域	亚历山大力亚城

以飞空艇Lindbulm作为据点的盗贼团，以巴古为盗贼头领，成员有吉坦、布兰克、希纳、马加斯和露比等人。为了诱拐伽列特公主，他们还在亚历山大力亚城上演了一场舞台剧。这个盗贼团的一大特点是：团队中没有哪个角色的长相是比较正常的。





空贼3号 巴芙二人组



来自	《最终幻想Ⅻ》
作案区域	世界各地

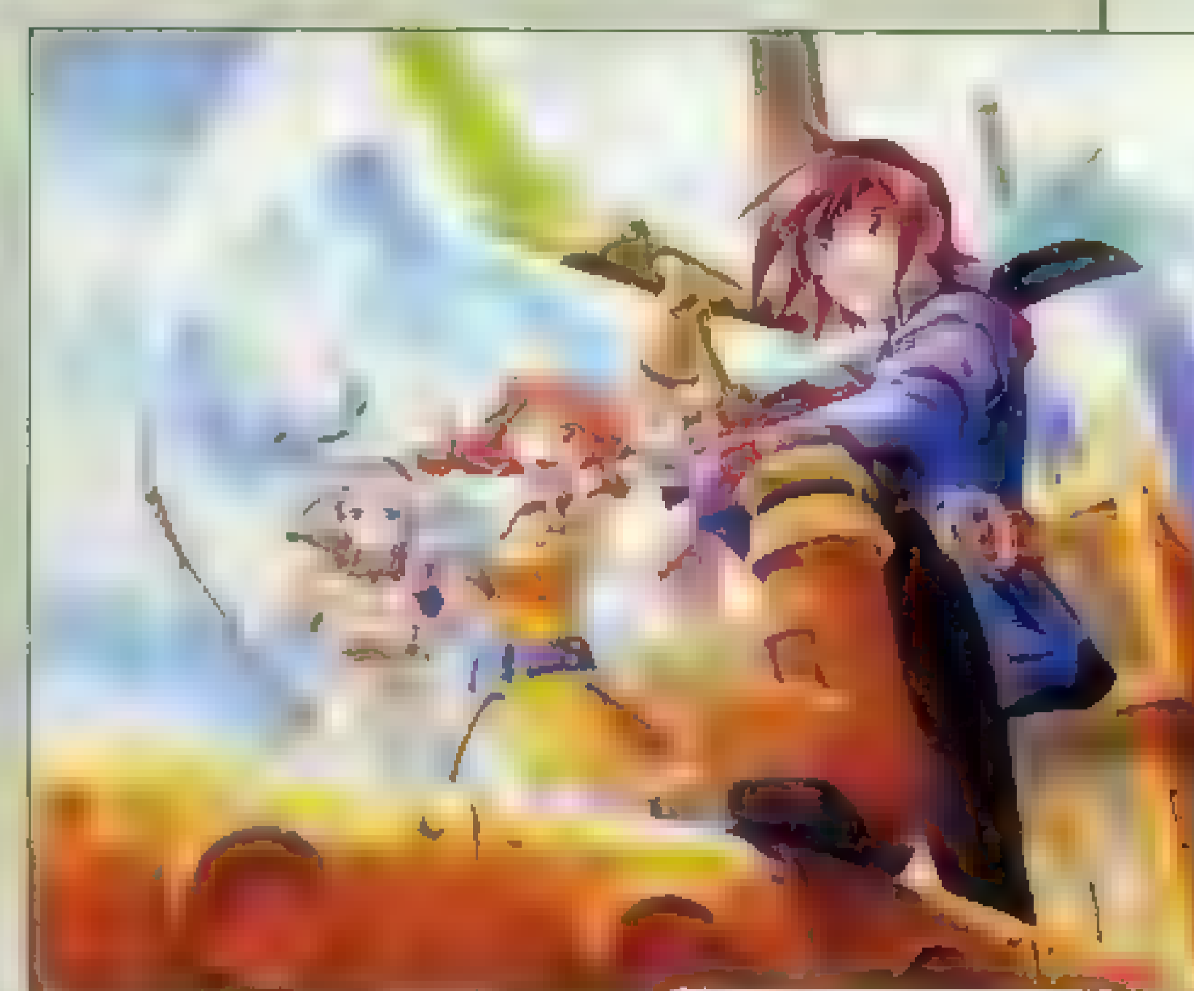
看过以往“前线狙击”的朋友应该还记得主人公梵的梦想是什么吧？那就是成为自由驰骋天空的空贼，而这两位——帅气的巴尔福雷和妩媚的芙兰的职业正是驾驶飞空艇往来于世界各地的空贼。他们并不属于任何空贼组织，而是自成一派。还有，据官方资料表明：“在游戏中他们会用自己丰富的经验与知识去指引我们稚嫩的主人公”……梵！身为“《FF》系列”的主角，吉坦已经是前车之鉴了，你可千万不能再失足了呀！

空贼4号 永恒的青之空贼

来自	《永恒的阿卡迪亚》
作案区域	世界各地

在《永恒的阿卡迪亚》的世界里，空贼分为“青”与“黑”两大种类：“青之空贼”以青色旗为标志，主要进行贸易买卖、找寻宝藏等空中冒险，有时还会承接保护商船的护卫工作；而“黑之空贼”以黑色旗为标志，其性质就是专门抢夺别人财物的海盗船。

男主角怀斯便是个典型的青之空贼，他和同伴在驾驶着自己的飞艇出外探险时偶然救下了一位正在被帝国军追杀的异国少女菲娜，于是成为帝国军狙击目标的主角们就此开始了一连串的冒险历程。唉，又是一个惹火上身的可怜虫啊……奇怪，我为什么要加个“又”字呢？



▲开好“艇”就一定是好人吗？不见得啊……看看怀斯这一伙人，简直是飞禽们的噩梦。

最明目张胆的行窃

行窃之最 THE MOST OF



▲见过脸皮[illegible]的，没见过脸皮这么厚的！[illegible]们儿！这是我家，我看着你呢，还翻我柜子！

RPG中众勇者们在村落里翻箱倒柜似乎已经成了约定俗成的规矩，不过真正将其发扬光大的依然还是鼻祖《勇者斗恶龙》系列——脸不变色心不跳地闯进民宅，在众目睽睽之下打开别人的柜子，摔碎人家的木桶、罐子——甚至就连挂在墙上的口袋也不肯遗漏，即使得到的是不屑一提的几文小钱，或是一把早已生锈的青铜小刀，你也一定要喜极而泣地大叫“啊，原来这就是传说中的魔法[illegible]……”[illegible]一颗健全的身心去对付抢夺公主的恶龙呀。

"盗"亦有道

盗之大者，可称为侠。并不是所有盗贼都是为了收集奇珍异宝或是满足某些BT癖好而加入到这个有组织无纪律的行业中来的。但凡世间有不平之事，或有公道，或有公"盗"。故此，"侠盗"的出现可说是压迫与反抗斗争下的必然产物。

侠盗1 五右卫门

来自	各类日式游戏
作案区域	全日本



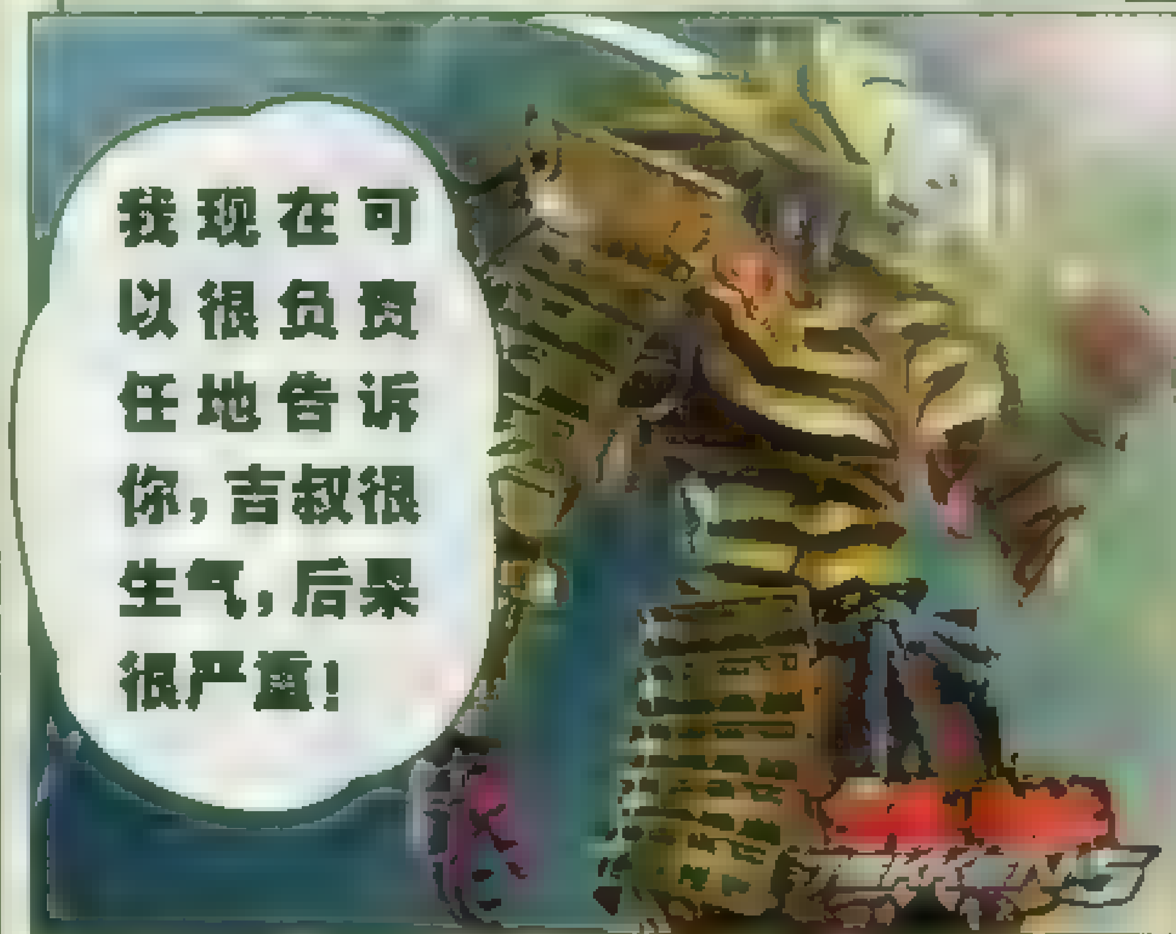
大盗五右卫门的名字在日本民间可谓家喻户晓，这个劫富济贫的巨盗一生充满了传奇色彩，毕竟只身潜入伏见城太阁府邸在丰臣秀吉枕边偷盗千鸟香炉这等事情不是谁都可以做出来的。只是他运气实在太差，就在香炉即将得手之际，炉盖上的鸟饰忽然鸣叫起来，顿时太阁府大乱，五右卫门也被闻声赶来的众守卫逮个正着，最后在三河原上被处以"煎刑"，实在是悲惨的结局。

相对史实而言，还是于《战国无双 猛将传》中登场的五右卫门更为憨厚可爱一些，不过关于他为了阿国而与前田庆次争风吃醋的那段剧情……可见光荣真是打算把恶搞进行到底了。

干咱们这行的，不怕脚踩风，就怕手抓空！

侠盗2 吉光

来自	《铁拳》系列
作案区域	三岛财团金库



作为以救济全世界贫民为目标的义贼集团首领，吉光无疑是非常受人尊敬的。然而，过于仁慈却是他最大的弱点。铁拳4大赛时，吉光在率队袭击三岛财团地下金库的途中发现了昏迷不醒的布莱恩，根据波斯克诺博士的指示，吉光将他救了出去。一个月后，因收到求救信号而返回研究所的吉光看到的却是一片废墟和同伴们的尸体。得知是布莱恩的所作所为后，吉光把拳头愤怒地捶在地上，发誓要向布莱恩讨回血债。

顺便一提，在上次"编辑部《铁拳5》大赛"的分组中，似乎冥冥中自有天意——胜负师的布莱恩与SOUL的吉光恰好分到了一组，而更匪夷所思的是冤家组合居然一路过关斩将，问鼎冠军——

侠盗3 加瑞特

来自	《神偷：死亡阴影》
作案区域	不固定



这位神偷大师的特点便是从来不在白天行动，在夜色与黑暗的掩护下，他的踪影几乎与掩蔽物融成了一体，使敌人即使从他身边走过也很难察觉到他的存在。加瑞特的绝技是溜门撬锁，这一点玩家可以在游戏中利用左摇杆那轻微颤动的感觉切身地体会到门锁内那些弹簧与金属片环环相扣的质感……呃，抱歉，我的口气似乎有些教唆犯的味道。

侠盗4 罗宾汉

来自	《罗宾汉》系列
作案区域	英国

他是劫富济贫的好汉，他拥有优雅的风度与举世无双的箭法，他驻扎在舍伍德森林中，与忠诚英勇的同伴们共同对抗约翰王子的暴虐统治。他，就是英国历史上的传奇人物：罗宾汉——集"英雄"与"通缉犯"于一体的侠盗。他深受贫民百姓的喜爱，然而却令贵族深恶痛绝。从文化根源分析，罗宾汉和他的伙伴们在本质上与我们的"水浒108将"是一样的，只是他的理念与宋江完全不同，懂得如何坚持自己身为反政府武装的原则与立场。





最具气势的行窃

行窃之最 THE MOST OF



在《高达0083 星尘回忆》中，"所罗门的恶梦"卡多只身潜入联邦军基地盗走搭载核弹的高达GP-02A的事迹堪称高达史上最为精彩的桥段之一，同时也为他后来一击消灭联邦军第3舰队的壮举埋下了伏笔。

这段剧情在《SD高达》系列及"《超级机器人大战》系列"里都被反复引用多次，堪称百看不厌的经典。

◀卡多：我得给联邦军上一课，这群家伙目中无贼，气死我了。

侠盗5 佐罗

来自	《佐罗》系列
作案区域	西班牙统治下的加利福尼亚



佐罗是冒险的代名词，也是正义的幕后代言人。这个具有贵族血统的复仇者是弱者的守护神，他那一袭黑衣与冷酷的面具令施暴的统治者惶惶不可终日。以手中利剑划出"Z"字是佐罗最著名的标志，尤其当这标记出现在对手身上时，那无疑是他在暗示："要知道，我取你性命简直轻而易举"。就这样，佐罗的传奇持续了半个多世纪，在小说、影视、动漫及游戏领域都留下了令人难以忘却的回忆。



▶从佐罗系列的游戏画面来看，如果要在"回忆"前加一个"美好"作修饰的话，那么请让我们忘掉世界上还有游戏这么一回事吧！

UCG 说说往事 你们的血泪经历

大学时在网吧沉湎于网游PK，结果在全无防备的状态下被偷了手机。

高中时登司瑟 差徒偷了鞋子，然后第二天早上发现便宜货被扔到…里去了。

"盗"行逆施

不要忘记，在游戏世界里"善贼"与"恶贼"同样是并存的，只不过"善"与"恶"的概念仅是相对而言罢了，或许前面举出的例子太过善良，但愿不会为大家带来误解。要知道盗贼中隶属黑暗一面发扬邪恶魅力的也不在少数，不相信吗？来看看下面几位。

恶贼1 卡尔·约翰逊

来自　《横行霸道：圣安德里亚斯》
作案区域　圣安德里亚斯

确切地说，卡尔先生从事的是最没有技术含量的打劫行为，烧杀打砸抢无恶不作。然而，这样很难符合常人道德观的游戏在欧美仅PS2版便卖出了1200万份，实在不是只用一句"东西方文化差异"就能解释得了的。即便是在虚拟世界中的发泄，好歹也该有个限度吧？



看什么看！没见过这么帅的老大？

恶贼2 火箭队

来自　《口袋妖怪》系列
作案区域　皮卡丘附近

关于这三个屡败屡战的家伙，就不用笔者多解释了吧？为了抓到皮卡丘，殚精竭虑的他们可谓忍辱负重，然而却始终没有迎来出头之日，反而是他们那华丽的出场台词先成了经典：

无论问我们任何问题，我们都会一一解答！
为了维护地球的和平，为了防止世界被破坏！
坚持爱和真实的罪恶，最具魅力的反派人物——武藏，小次郎！
跨越银河的火箭队的两个人，白色的未来有光明的明天在等待！喵喵！



说起来，他们的指挥官坂木大概是有史以来脾气最好的上司了……

恶贼3 盗贼基斯

来自　《游戏王》系列
作案区域　卡牌大赛赛区

本是全美职业卡牌赛冠军的他，在输给"造物主"帕迦索斯之后从此一蹶不振，走上了堕落的道路，整日酗酒赌博，胡作非为。不过也正因如此，他的牌风从此具有了自己鲜明的性格特色，变成了异常阴险诡谲的类型，再配合上那些具有窃取效果的卡片，实在是人如其名。不过令人遗憾的是，身为二线角色的宿命使他至今还没有找到与主角武藤游戏过招的机会。



恶贼4 汉克

来自　《生化危机》系列
作案区域　浣熊镇

严格一点来讲，这个有着"死神"之称的雇佣兵勉强也算是半个特工了，他不但成功地抢回了病毒样本，还奇迹般地从宛若地狱般的浣熊镇脱逃了回来，虽说地狱是死神的领域，但他的运气也未免太好了些——只有经历过那恐怖的"第四幸存者"模式的玩家，才会深刻地体会到如今的幸福生活是多么得来不易。

俄入道的时候，克里斯也就是个三好学生，更甭说里昂了！



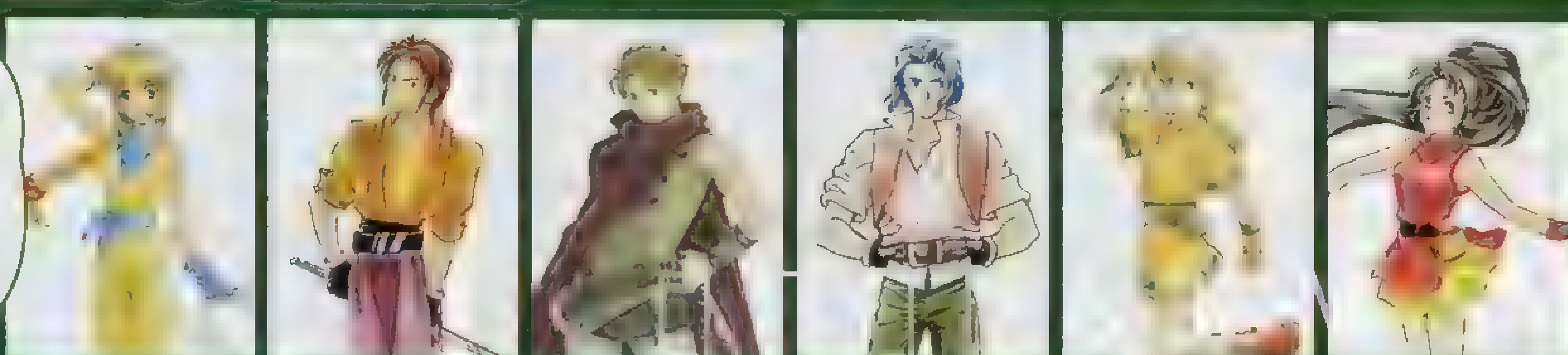
最声势浩大的团伙行窃

行窃之最 THE MOST OF



若单论数量的话，"《火焰之纹章》系列"可以说是拥有着最庞大的盗贼团，它的每款作品里均有可加入队伍的盗贼出现，作为队伍的重要战略单元，盗贼在战场上的地位可谓举足轻重，如果少了他们，其他角色们在大部分时间里大概只能面对宝箱和牢门空自悲切而已。据不完全统计，如果把这些盗贼统统招纳到一起的话，那么组成的这个队伍实在不亚于一支精锐的骑士团。

有组织，无纪律，说过多少次了，要团结！



有一次被偷钱包，任我给追回来了！　众：大水冲了龙王庙啊）
有一次发奖金，结果回宿舍一看奖金没了，第二天失魂落魄……

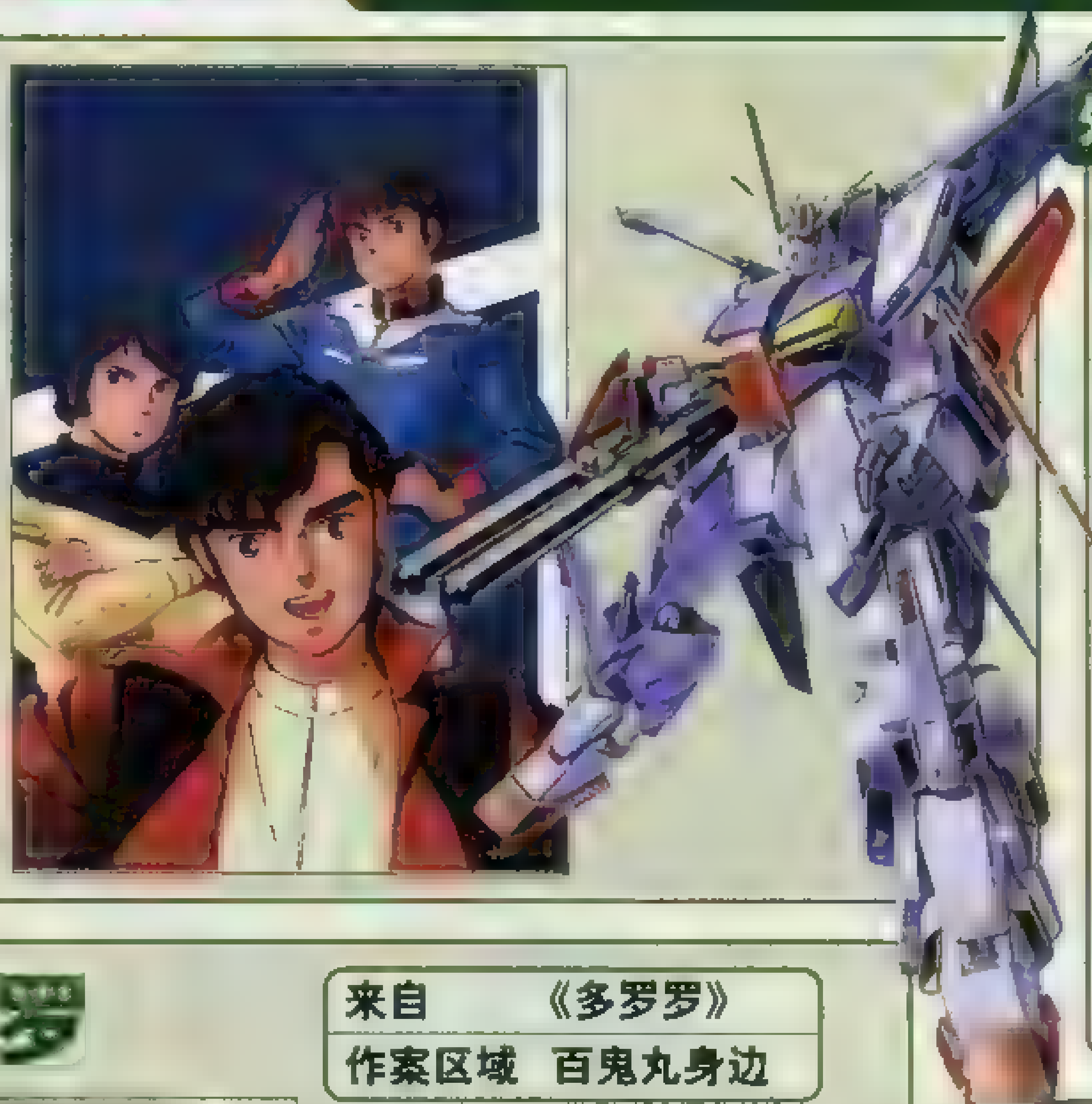
各行其"盗"

——在这个高度自由的行业里，细节上的多元化也是一种潮流趋势。对于某些似是而非的"准盗贼"而言，我们很难给他们的行为下个准确的定义，他们或是为生计所迫，或是另有所图，不一而足——但是很遗憾，无论有何种借口，他们身为盗贼的既成事实是不会改变的。

外盗1 捷度

来自	《机动战士高达ZZ》
作案区域	亚加玛战舰

只要有战争存在，就必定会出现许多无家可归的孤儿，为了在残酷的战场上生存下来，偷窃军用物资是他们惟一的出路。不过，像捷度这样直接把刚下火线的Z高达偷走，就未免有些过分了……还有，眼下"《高达SEED》系列"中重新出现的"偷盗高达"这一复古风潮，想来也是受了这位前辈的感召吧。



外盗4 蚊

来自	《蚊》系列
作案区域	民居



这个以偷吸人血为至高乐趣的生物大概是夏季里最令人讨厌的东西，几乎每人都欲除之而后快。然而，当你在游戏中亲身扮演这个角色蹑手蹑脚地完成各项吸血任务时，那份成功的快感却绝对是另类到独一无二的，只是大部分玩家在任务结束后才会猛然发觉自己身上不知何时也同样多出了几个大包……

外盗2 多罗罗

来自	《多罗罗》
作案区域	百鬼丸身边

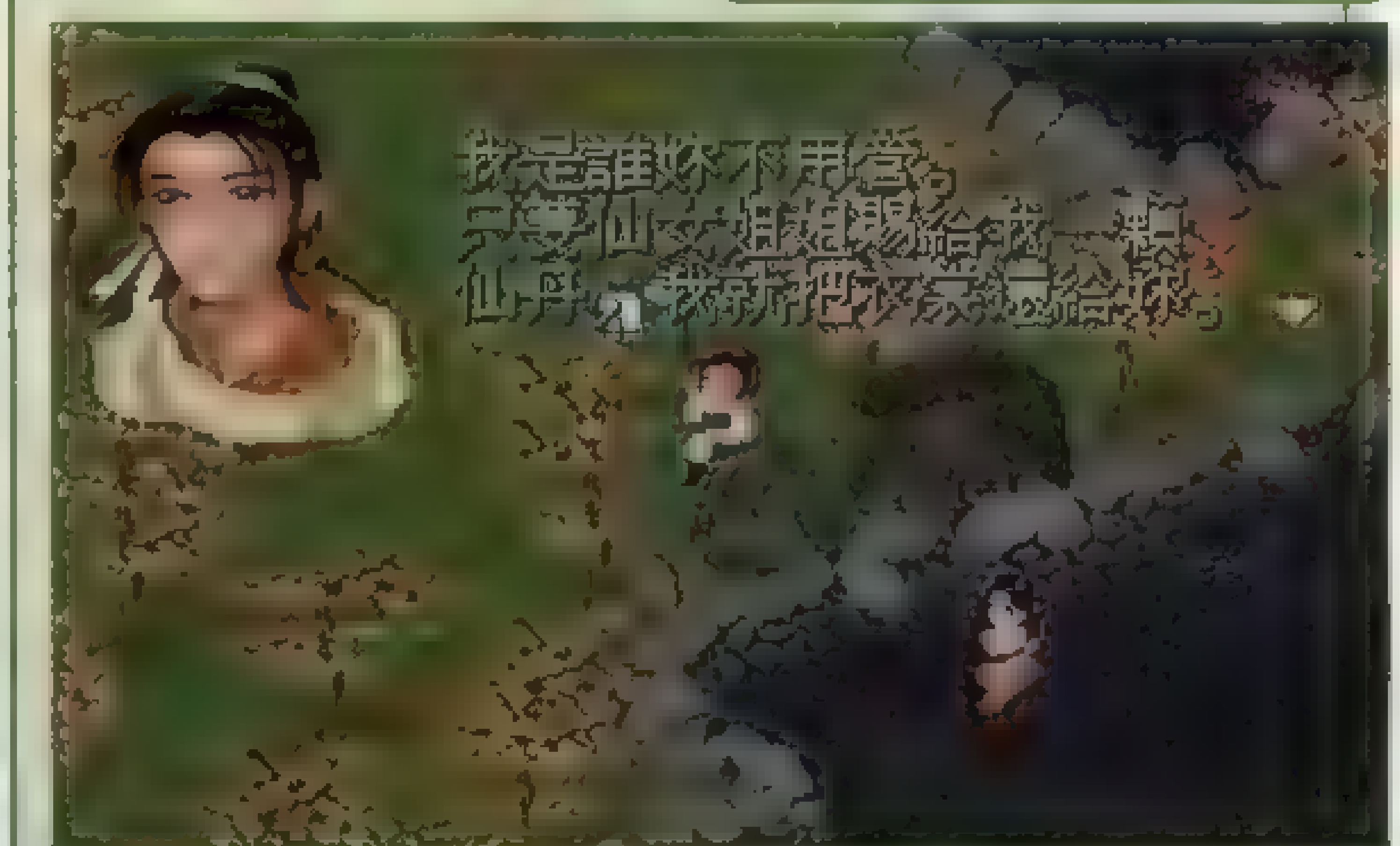


对偷盗技巧十分有自信的小LOLI，在手冢治虫老师的原著中，她起初是为了偷取百鬼丸义肢中的宝刀而留在百鬼丸身旁的，可谓诡计多端。不过游戏里的多罗罗却自始至终都是个乖宝宝，除了那次偷取浪人田之介的妖刀之外（而且还以失败告终），再没有任何亮点出现，实在是可惜了一身好本领。

◀请留意画面对白，典型的贼喊捉贼……

外盗5 李逍遥

来自	《仙剑奇侠传》
作案区域	不固定

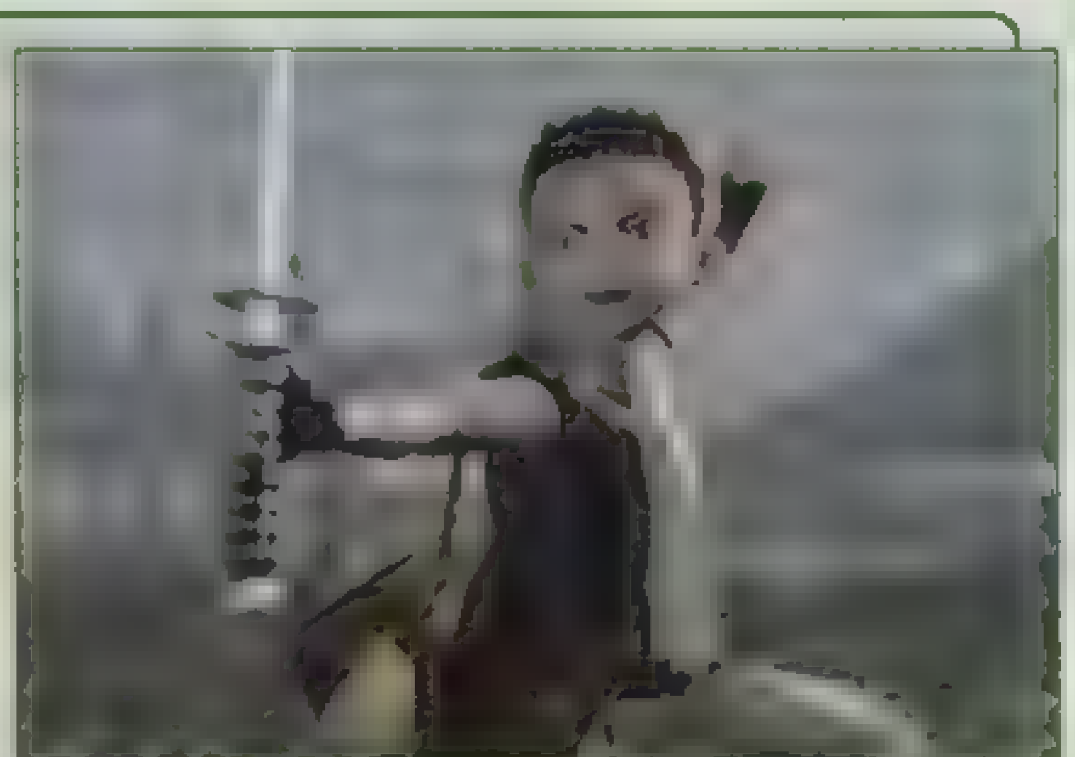


老一辈的玩家一定都还记得这款国产武侠RPG大作，当SS上的移植版出现时，相信那份自豪的感动是无数人永远无法忘却的回忆。在主角李逍遥的各类招式中，声名显赫的"飞龙探云手"无疑是最为人所熟知的经典偷盗技，凭借此技便能轻松达到"只有看不到，没有偷不到"的境界。然而，从上面的附图不难看出，李逍遥其实在习得此技之前便早已具备了成为窃贼的潜质。

外盗3 伊斯多洛

来自	《剑风传奇》
作案区域	格斯身边

又是一个粘人的小鬼。按照他的说法，自己之所以留在格斯身边，是为了"偷习剑技并成为最强的剑士"。不过沿途上他那小偷小摸的习惯似乎一直都没有断过，而且善于给自己找借口的功夫也日趋圆熟，譬如他在偷了人家的行李被当场抓获后，诸如"混蛋！我只是好心想把世界上的险恶告诉给你们这些贵族啊！"之类的台词都是面不改色张口即来的……



后记

谨以此特企向这些随时会牺牲在工作岗位上的同志们致敬！



企划至此告一段落，其中提及的盗贼名单或许不够完整，但却均是颇具代表性的形象，希望能为大家带来触类旁通的灵感，并使各位从此对盗贼这个职业产生新的认识——呃（请那边正在亲画的朋友不要误解，我的意思可不是鼓励您去模仿

END

特别通缉 多边形

来自	UCG
作案区域	《游戏机实用技术》编辑部



此人绝对是史上最令人发指的恶贼，自从其小编形象从忍者转职成盗贼之后，这厮便专在夜间加班时偷盗众编的食物，性质极其恶劣，搞得编辑部内大有"小儿闻其名而不敢夜啼，小编闻其名而不敢食夜宵"之势。仅以D·S为例，半年来被其窃走食物无数，甭说什么香蕉、葡萄、话梅、饼干、蛋糕、薯片——饥荒时就连金嗓子喉宝都没被他饶过。所谓"贼不空手"，大概就是这个心态吧——

UCG 遇窃回忆 小编们的血泪经历

看完《天下无贼》后第二天坐车，朋友的钱包就被偷了，仅一瞬间而已

小时候攒钱买FC卡的钱，放到书包最里面用纸包好，结果还是被偷了。

Golden 黄金眼 Eye

最新发售游戏的权威评价

栏目主持：阿修罗 ×0 ×4

虽然看起来这半个月没有什么特别值得关注的游戏，不过实际把游戏拿到手以后或许也会发现自己喜欢玩的作品呢！比如《西斯的复仇》，在印象中《星球大战》的游戏除了《旧共和国武士》的系列两作外就没有太多上得了台面的，不过这次的游戏总体素质还是很高的，喜欢美版动作游戏或者喜欢《星战》的朋友绝对要玩玩！

飞驰竞速

热血推荐



画面 音效 系统

个性化程度 ●●●●●●●●●

多边形

又是一款号称"GT杀手"的赛车游戏。游戏画面在车身上着墨较多，各种碰撞损毁效果比较真实，但是在赛道环境上略有瑕疵。音效方面的表现还算中规中矩，但音乐就不那么令人满意了。操作上比较容易上手，不过游戏最令人兴奋的地方在于可以完全自由地个性化地涂装自己的爱车。

GOUKI

游戏收录了许多"罕有"的车辆，比如法拉利和保时捷，对于车体的刻画是相当出色的，在480P的画面下表现尤为漂亮。各种模式制作得相对来说还算成熟完善，完全中文化的界面让人觉得非常亲切，各种体贴的辅助系统也有助于初学者迅速上手。游戏的读盘速度较慢，让人等得心焦。

SOUL

与《GT赛车4》同样定位的大制作赛车作品，同样在赛道及赛车上极力追求真实感，而且素质不俗。虽然与霸气十足的前者相比，本作尚缺之精雕细镂的制作精神，但也的确做出了前者所不具备的极具吸引力特点，比如收录法拉利系的名车、更全面的汽车改造等。此外游戏AI水平之高也令人赞叹。

DVD-ROM■Microsoft■Forza Motorsports■RAC■2005年5月3日■1～2人■对应Xbox Live、480P■硬盘记忆

总分 25

星球大战前传III 西斯的复仇

热血推荐



画面 音效 系统

Fans满足度 ●●●●●●●●●

阿修罗

作为自1999年的《魅影危机》以来家用机上第一款正式的《星球大战》动作冒险游戏，本作的最终效果是相当令人满意的！游戏的基本战斗系统和之前EA出品的"《指环王》系列"很像，不过本作的打击感要略强一些，挥舞光剑的动作也帅多了！而原力作为绝地武士的特技与战斗的融合非常流畅。

星夜

能够在电影上映两周前感受《星战前传3》的魅力实在令人感动，游戏中穿插的电影片断让人对电影版更充满期待。本作在动作性上比起之前的《星战》相关游戏有了不小的进步。游戏中还加入了双人对战模式和合作模式。可惜本作在视点设置上还存在一些弊病，流程与耐玩度也不够丰富。

SOUL

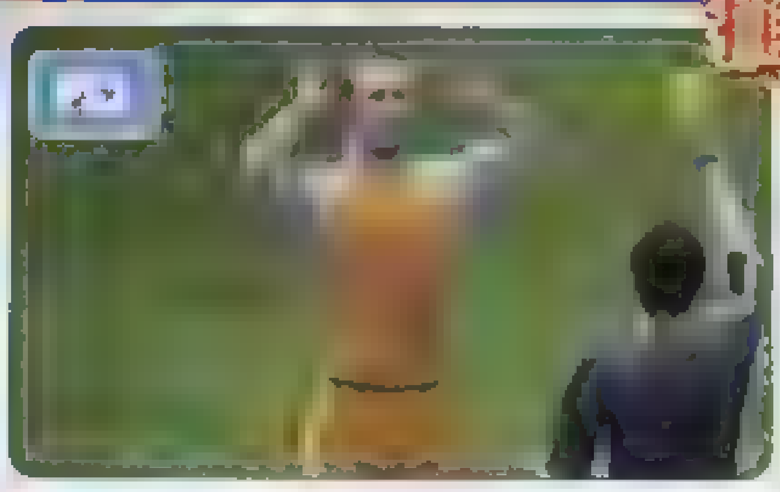
对于《星战》迷而言这是个惊喜，本作可以说是《星战》游戏有史以来动作性最强、表现最酷的一作！画面水准也算是对得起电影的名号，而能够在电影上映前就玩到相关游戏并欣赏到部分电影片断更是让人兴奋。但"《星战》游戏史上最高"并不表示本作彻底摆脱了电影改编游戏的所有弊病。

DVD-ROM■LucasArts■Star Wars Episode III：Revenge of the Sith■ACT■2005年5月4日■1～2人■无对应周边■硬盘记忆

总分 24

实况足球 胜利十一人 亚洲冠军联赛

热血推荐



画面 音效 系统

解说投入度 ●●●●●

GOUKI

国内行货的又一个新作，最大特色在于游戏的彻底汉化：能够听到中文的解说。这本身就是一件非常值得纪念的事情，虽然解说的水平还有很大提高空间。令人郁闷的是国内联赛依然不是实名，看着一堆假的中文名实在哭笑不得，完全体会不到使用家乡球队的投入感，这是最让人失望的。

卡伦

虽然以亚洲联赛为卖点，但因为未能得到中国足协授权的缘故，导致队名以及球员名只能以假名出现，那完全陌生的球员很难让国内球迷产生代入感。而在解说方面，两位解说员显得过于"正、板"，很难令人产生自己是在进行比赛的感觉。不过，本作的出现已经是一件值得玩家欣喜的事情了。

阿迪

最大的变化当然是全中文的译名和解说！不过陈刚与钱行老师的解说虽然字正腔圆，但是缺乏一股足球运动的激情。不过中国球迷整齐划一的助威出乎我的意料，再也不是只会敲锣打鼓的散兵游勇了。而这个官方中文版的推出，相信也会为国内的同人版制作者们提供一定的参考价值。

DVD-ROM■Konami■实况足球 胜利十一人 亚洲冠军联赛■SPG■2005年4月28日■1～8人■对应PS2专用多重连接器■1983KB

总分 24

杰作选！加油五右卫门1+2

热血推荐



画面 音效 系统

移植度 ●●●●●●●●

GOUKI

1+2的复刻，画面经过了些许修饰，但老玩家们可能更在意游戏的操作以及关卡是否原汁原味。作为传统的横卷轴动作游戏的杰作，2代在许多方面都堪称经典，关底的机器人对战环节也设计得非常有趣。但取消了双打模式，实在是遗憾。整个游戏风格清新，令人愉悦。期待3+4的早日复刻。

猫太

重新制作的1代和2代在GBA上表现得相当出色。原作在普通横版ACT的基础上加入了类似《热血物语》的街道移动画面，让玩家可以进入商店购物或帮助路上的老奶奶等，给人一种RPG+ACT的感觉。虽然游戏系统比较简单，但对于GBA来说，这绝对是一款休闲型的ACT佳作。可惜不能双打。

多边形

历史悠久的动作游戏名作合集被几乎完美地移植到了GBA上，其中包含了评价最高的第二作。除了音乐方面有一点点弱化之外，其他方面表现都非常不错，特别是动作的手感完全地保留了下来。游戏中所包含的"游技场"模式很有趣，多个Konami的经典作品都有收录，难度方面颇具挑战性。

卡带（128M）■Konami■杰作选！がんばれゴエモン1・2■ACT■2005年4月28日■1人■无对应周边■自带记忆功能

总分 24

望乡路/HOMELAND/RPG/NGC 评分：21

女猎传说2/女猎传说2/FTG/PS2 评分：17

冒险王比特 暗黑世纪



画面 音效 系统

D·S

本作改编自同名动画，其卡通渲染技术运用得非常出色，给人以清秀脱俗之感。可以控制的角色有多种武器以及天击、才牙等技能可供随时切换，战斗时的爽快感与打击感也还不错，只是用右摇杆攻击时不太容易把握方向，要多熟悉一下才行。游戏的流程是任务制的，玩家可以依能力自由选择。

猫太

近期比较出色的动画改编作品。采用了成熟的3D卡通渲染技术让游戏的画面变得十分精细。作为一款A·RPG作品，本作在育成和战斗技巧两方面都把握得十分恰当。主人公比特的多种武器也会随着等级和属性的提升而增加相应的特技。比较让人不满的地方是频繁的读盘和恶劣的攻击判定。

阿修罗

作为一款动漫改编的游戏，本作尚算中规中矩。卡通渲染的游戏画面不算太出众，不过也达到了一定水准。剧情演示部分的镜头运用以及音乐搭配不是很好，略显沉闷。使用右摇杆战斗的系统比较独特，不过定位往往不够准确，而且使用连击的爽快感也略有欠缺。作为A·RPG，整体难度不是很高。

DVD-ROM■Bandai■冒险王ビィト ダークネスセンチュリー■A·RPG■2005年4月28日■1～2人■无对应周边■67KB

总分 23

模拟大楼SP



画面 音效 系统

阿修罗

作为昔日名作的复活版，游戏可以说完美再现出了系列作为模拟经营类游戏的最大乐趣。玩家的所有精力都被集中在了大楼的建造上，通过不同设施的建造来维持经营并逐渐提升大楼的等级。不过，游戏在画面和音乐方面完全可以用“简陋”来评价，并没有充分利用到GBA的各种机能，十分可惜！

邪魔天使

一款非常出色的模拟游戏，造楼房满足各个房客的需要的过程非常有趣。游戏中能做的事情非常多，玩家可以照自己的喜好去进行。虽然游戏进行过程中并没有太多明确提示，但自己去探索并获得成功的成就感是非常强烈的。楼中人的种类很多，表现也很细腻，光是看其日常生活也很有趣。

猫太

以经营大楼为主题的作品，适合喜欢模拟经营类作品的玩家。利用设置店铺、住宅和各种设备让自己的资金逐步上升，可以让玩家随时随地用GBA管理属于自己的大楼。但由于GBA的屏幕太小，不能一口气查看多层的状况，而且游戏的节奏较慢，如果加上“加速”的设定应该会更流畅。

卡带（64M）■Nintendo■The Tower SP■SLG■2005年4月28日■1人■无对应周边■自带记忆功能

总分 22

FIFA SOCCER



画面 音效 系统

GOUKI

收录了欧洲各大联赛的实名球队，球员、球员实名登场——资料详实依然是本系列的最大特点。游戏的流畅度尚可，但有时会让人感觉不是在踢球，生涩的手感十分别扭。球员的带球动作似乎有些不太连贯，球员之间的身体对抗表现得有点不知所云，足球运行的轨迹也与现实当中有较大区别。

阿迪

FIFA依然有很长的路要走，球员在盘带时球与人的运行轨道依然十分生硬，太过于模糊与简单的操作虽然容易上手，但是面对足球场上瞬息万变的情势，其精确与变化的程度明显匮乏。图像的锯齿还未达到影响游戏的程度。这款PSP的版只是EA全平台战略的其中一环，个中诚意大家心知肚明。

多边形

FIFA足球以几近完美的形态在PSP上登场了，在数据方面依然是无可匹敌，总数超过350支的俱乐部以及国家队可供选择，全部实名的球员和完全复原的球衣让玩家代入感大增，整体画面的效果与PS2版不相上下，令人赞叹不已。不过作为一款足球游戏，其“踢足球”的感觉依然表现不足。

UMD■EA■FIFA SOCCER■SPG■2005年5月3日■1～2人■无对应周边

总分 21

鬼魂力量编年史



画面 音效 系统

邪魔天使

这款“《永无》系列”10周年作品在台湾公司的一番“包装”下成为了一部单一枯燥的主角“传记”式游戏，既无法体现出“永无”宏大的历史画卷，也表现不出每个鲜明的人物性格。游戏的节奏比较换慢，惟一亮点可能只有游戏的难度和较全的人物图鉴收集以及此作超绚的人设了。

沙罗

本作由于是外包产品，因此质量上就打了一个折扣。系统马马虎虎，音乐尚可，画面一般，游戏节奏偏慢。虽然该系列向来都是靠剧情和人物来吃FANS的钱，可惜这次的剧情与已形成的世界观和历史之间产生了不少矛盾。当然，全语音化，质量尚可的动画和剧情的细微补充为它捞回了一点分数。

纱迦

游戏把等同于整个系列序章的剧情重新编排了一遍，并追加了新的发展，还辅以过场动画，剧情方面令人满意。本系列的世界观和角色都很成功，再加上“编年史”的设定，对本系列有兴趣的人都应该玩玩。虽然非FANS可能兴致缺缺，但游戏的难度不高，系统也不太难，应该很容易上手。

DVD-ROM■Idea Factory■スヘクトラルフォース クロニクル■S·RPG■2005年4月28日■1人■无对应周边■110KB

总分 20

合金弹头 5



画面 音效 系统

纱迦

和前几作比起来，本作增加了新的战车和动作，总体来说变化并不大。不过游戏的画面依然出众，角色的动作也非常顺畅，令老玩家玩的时候依然会感到很大的乐趣。PS2版还有可以选关的模式，以方便玩家反复练习。但和街机版比起来，PS2版推出的时间实在太晚，很难吸引人去购买。

D·S

本作整体看来依然没有太大突破，整体素质介于2代和3代之间，新加入的敌人与战车设计得并不成功，分支路线也少得可怜。关卡难度分布过于平均，没有了以往那种经典得让人过目不忘的难点。不过，本作在对系列的风格把握上还是很到位的，在各种细节中我们依然能体会到那份久违的感动。

胜负师

这是一款很难令人满意的《合金弹头》。游戏虽然保持了“《合金》系列”一贯火爆搞笑的特色，但从画面音效来说基本只是二代的水准。系统方面的进步也很不明显。本作中新增的几种敌人没什么个性，而新乘物也很不好用。最失败的还要数单调的BOSS设计，很难让人留下较深的印象。

DVD-ROM■SNK Playmore■Metal Slug 5■ACT■2005年4月28日■1人■无对应周边■98KB

总分 18

格斗之蛇/FTG/PS2 评分：18

装甲警备队SF/SF/ACT/PS2 评分：22

www.pumpedkon

黄金眼评分 **23**

罗马之影

文 阿迪

◆游戏时间：20小时

角斗士的怒吼与新帝王的诞生，古罗马时代的历史游戏大作

PS2 ◆DVD-ROM ◆Capcom ◆ACT ◆2005年2月8日 ◆1人 ◆对应杜比定向逻辑II ◆49.99美元 ◆美版



刚柔并济的人物塑造

Capcom于今年2月份推出的《罗马之影》是一款以真实历史为背景的动作游戏。究竟一款游戏应该如何去结合游戏的特色去反映历史事件呢？首先作为游戏而言一定要好玩，这是第一前提。如果玩家觉得游戏不好玩的话，仅仅只作出浅尝辄止的尝试，那么无论游戏中所包含的内容有多么精彩玄妙、博大精深，都无法顺利传达给玩家。基于我们游戏玩家这个受众平台来看，以及从根本的关系上去看，历史事件是依托游戏以其作为载体，通过游戏独有的表现手法将历史事件的意义或是制作人对于其所要表达的看法理念完整地传达给游戏玩家。

根据所需反映的历史事件的特点来制作游戏，这是游戏的其中一种表现手法。而通过游戏方式或系统来对历史事件进行再创作，这是游戏的另一种表现手法。《罗马之影》正好涵盖了上述的两种表现手法，针对古罗马时代的角斗士战斗来表现游戏的动作元素，展现双主角之一阿格里帕的勇猛善战，对其在游戏中的性格进行了进一步的塑造，这就属于典型的根据历史事件的特点来制作游戏。追溯古罗马共和国的历史，当时的民众拥有很多种自我麻醉的娱乐方式，从澡堂到剧院，花样繁多。这些让人们逃避现实的活动中，最受欢迎的就是壮观的角斗比赛，而这已经成为古罗马共和国制度中的一部分。无论年龄和性别，所有普通市民都会在这血肉相搏的战斗中尽情狂欢。角斗士比赛是杀戮的可怕表演，是人类与野兽的血拼。角斗士比赛人与人之间，人与兽之间激烈厮杀的特点为《罗马之影》的战斗部分提供了可观的制作素材。而双主角中的另一位奥克塔维厄斯，也就是历史上的"罗马第一公民"屋大维，Capcom则借鉴了Konami的"《MGS》系列"的潜入要素为其制作了相应的游戏环节。从历史记载的文献著作资料所反映的情况来看，屋大维是一个计谋多端、手段灵活、能言善辩的政治人物。而从我们中国人传统的思维去看，他应该是属于曹操一类的奸雄人物，而绝不是手无缚鸡之力仅凭三寸不烂之舌混饭的泛泛之流。在《罗马之影》中，他没有任何与敌人正面真刀真枪对抗的战斗动作部分，除了选择肢形式的辩论演说外，就是智取成分居多的潜入环节。从单一的虚构角色塑造上来看，屋大维拥有柔性的特点，与阿格里帕的刚性产生了一定的对比，使游戏中动作与潜入两个环节的能够顺利切换。虽然屋大维这个人物的塑造尚未丰满，但是刚柔并济的双主角和动作、潜入相结合的游戏模式还是有一定的游戏价值的。能够运用真实的历史材料进行再加工，进行游戏特有的艺术处理，这本身就是一个尚有潜力可挖的金矿。

"游戏化"历史

在游戏中的诸多细节都忠实还原了古罗马时代的特色，比如服装、建筑、大小战役等等。大家还记得古罗马元老院的议事们所穿的托加袍吗？Toga，字典上释义为"(古罗马市民穿的)宽外袍"。实际上，那是古罗马男人们最庄重、最凸显其地位和身份的穿着，袍子由上好的羊毛制成。而在历史上，Toga在某些地方已经被引申为"议员职位"。个人认为，这一种托加袍穿在我们现代男士的身上也挺有休闲味道的。也许未来的某个服装品牌力捧复古风时，托加袍又会再次成为时代的潮流呢。

众所周知，古罗马的建筑非常有名，其中大型建筑的风格雄浑凝重，构图和谐统一。无论你前往游戏里"The Forum"的罗马广场参与演讲，或是在市集附近自家的古罗马多层公寓阳台上，都一定能让你充分感受到古罗马建筑独有的气势和游戏制作者们忠实还原、一丝不苟的精神。自公元4世纪下半叶起，古罗马建筑的风潮趋于衰落。但在15世纪经过文艺复兴、古典主义以及19世纪初期法国的"帝国风格"的提倡后，古罗马建筑在欧洲重新成为各国建筑学习的范例。而这一现象一直持续到20世纪的20到30年代。

在游戏最终BOSS战部分采取了海战的表现形式，阿格里帕需要在数艘大船间利用砍断船舷来搭通接近安东尼乌斯（即古罗马"后三头"政治中的安东尼）的主舰的道路，并最终与安东尼在主舰的甲板上展开决一死战。这一部分在真实历史中是借鉴自公元前31年，古罗马内战中最后的决定性战役"亚克兴海战"。在这场海战中，安东尼将舰队分为左、中、右三个编队，呈一线展开，自己亲率右翼编队迂回攻击敌方左翼，而当时的埃及女王克丽奥佩特拉则率预备队尾随接应。屋大维针对敌方的部署特点，也将舰队分成左、中、右三个编队，并呈一线展开，由海军名将阿格里帕指挥左翼编队迎战安东尼。阿格里帕军占据了顺风的优势，充分发挥船体轻、航速快、机动灵活的优势，避开对方远程矢炮的轰击，运用撞击、火攻、接舷等战术进行反击。安东尼船大体重运转不灵，被动挨打损失惨重。此战结束清点的结果显示，安东尼损失战船三百余艘，陆军全部投降。第二年，安东尼逃回埃及后自杀身死。屋大维率领军队占领了整个埃及，铲除了"后三头"政治中的其余二人，成为罗马的惟一继任者。

但是游戏中并未完全阐述这一结果，而是安排了莉斯与查米安这对来自于埃及的原创孪生姐妹，她们的主人很可能就是埃及女王克丽奥佩特拉七世。而她们所要求赛克斯都杀死的对像也是日后将结束埃及女王生命的屋大维。毫无疑问这就像是许多电影最后留给观众的悬念一样，是为游戏的续作所留下的一个伏笔。

数量不等于快感

《罗马之影》对于历史的忠实程度较高，但是在利用再加工的艺术处理方面则未能令人眼前一亮。其主要的缺陷在于游戏的系统、关卡设计对屋大维的性格塑造不够丰满，创新元素不够，以致于被阿格里帕的战斗部分抢了太多的风头。虽然战斗部分在关卡设计、敌方角色、武器种类、喝彩系统等方面有上佳的演出，但Capcom走《鬼武者》的路子走得太死了。一款没有跳跃设定的ACT不能被称之为ACT。缺乏对纵深空间的诠释和延伸，使得游戏的战斗部分到后期很容易使人产生重复麻木的感觉。游戏中杀戮的快感并不源自于敌人的数量和画面的效果，而在于精妙的系统与多样的方法。



游戏立方 GAME

VOL.081 栏目主持：多边形

这一次游戏立方的内容涉及面很广，除了大容量的多边共享外，热门游戏专页再度复出，本次会由猫太为大家介绍“《工作室》系列”，让各位能够了解一下这个独树一帜的育成游戏系列的魅力所在。另外，有人问邪魔院中的小编女版插画接下来会是谁，据说是胜负师，不过由于Fate最近比较忙，可能要到下期合刊才能看到了。下期的E3合刊会有“游戏立方特大号”，内容精彩纷呈，切勿错过！

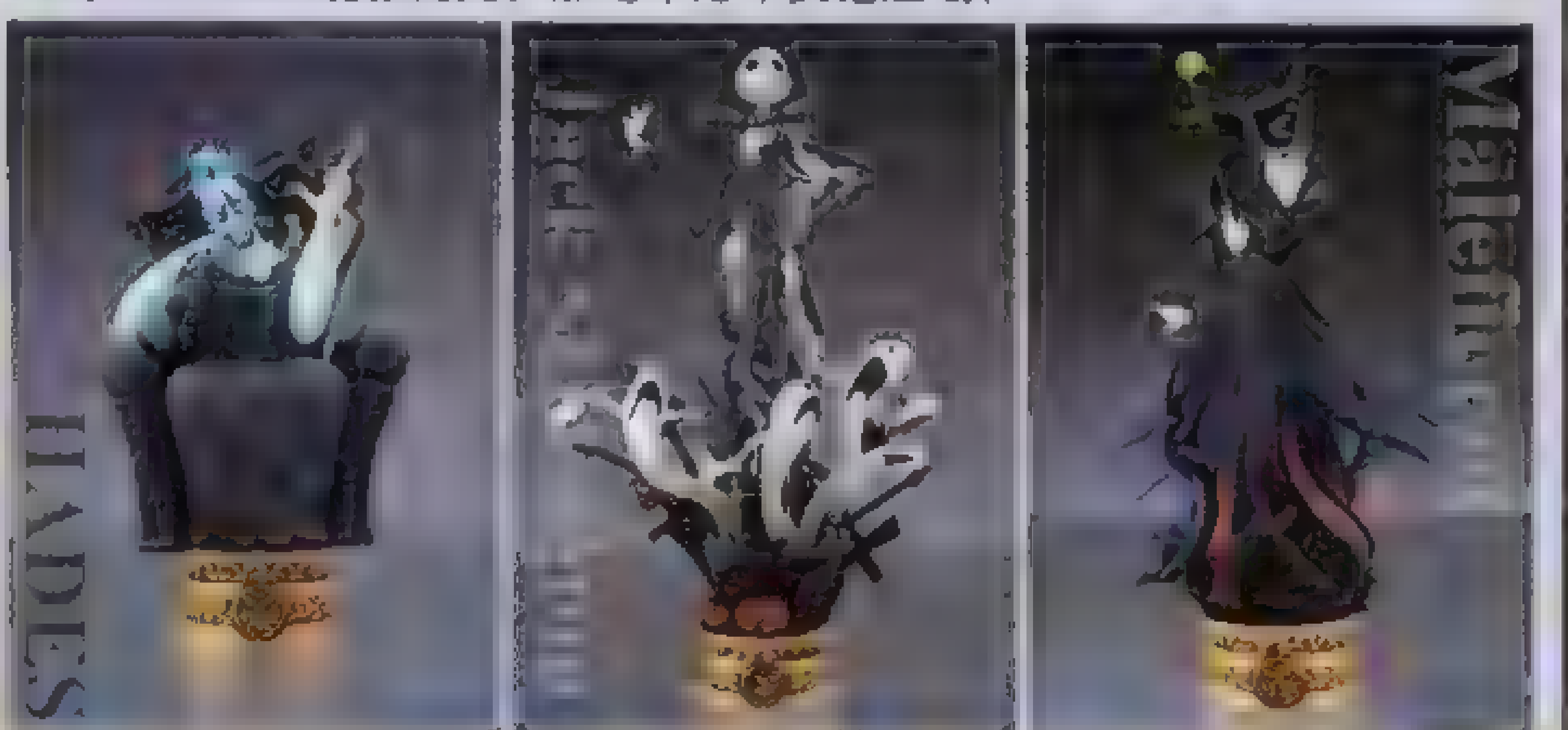
Email To: game3@ucg.com.cn

多边共享区 ENTER THE GAME

【D·S 提供】《王国之心》新款盒蛋发售



喜欢《王国之心》及迪士尼系列卡通人物的读者朋友们要注意了，这款6枚组的《王国之心》盒蛋已于日前发售，里面的六名角色分别是：索拉、唐老鸭、哈迪斯、Jack、Maleficent、Shadow。这组盒蛋做工十分精细，人物动作与表情均刻画得栩栩如生，且每枚仅售780日元，可谓非常超值，该系列的FANS如果能够得见，那可千万不要错过哦！



【风间仁 提供】NGC Advance?



对！您没有看错，这便是传说中的“NGC Advance”了！当然，这不过是同人制作的假想图片。如果这是真的，不知会不会使NGC及其软件的销量上升。从图片来看“NGC Advance”外形及大小与GBA SP十分相近，只是比较厚重，外壳的材料就与PSP的外壳材料相似了。键位的安排也比较合理，只是没发现L、R键的所在。在外壳表面还附有MP3播放按钮，并且菜单及时间都直接在外壳表面显示出来，整体的工业设计感很强。不过，各位能看出这台假想机最不合理的地方在哪吗？



【猫太 提供】

正如“《最终幻想》系列”能得到所有RPG爱好者的疯狂拥戴，负责前期角色设计和插画工作的天野喜孝大师也在众多玩家心目中像是神一样的人物。除了每隔一两年推出一本画集或偶尔在其他游戏友情画一两张角色图外，玩家们几乎很难以其他的形式与这位大师接触。现在机会终于来了，天野喜孝大师于5月3日～5月10日之间在日本东京的上野美术馆开办了一次个人性质的画展，名为“Maniera”。



▲这次画展的主题是“觉醒的梦”。

这次的画展中除了展出了天野喜孝一些成名的个人作品外，更展出了大量《最终幻想》的插画。以巨大的插画形式登场的作品大概拥有40张左右，这些作品每一张的面积都十分巨大，其中以一张名为“New York Nights”的画(3m×16m)最引人夺目，不走近看还以为是壁画呢！另外小型的展出绘画也有100张左右，绝对是所有天野喜孝FANS大饱眼福的好去处。在属于《最终幻想》的展出作品中，有不少是玩家们耳熟能详的插画和游戏封面加大版，也有不少是从来未公开过的插画。除《最终幻想》的插画外，天野喜孝大师也把自己几张心爱的《前线任务》插画展出让大家观赏，据现场的记者访问天野大师后说，原来天野大师比较喜欢机械化的生物呢！

虽然大家在拿到杂志时，这个画展已经结束了，但猫猫也会把几张精美的现场图片给读者们观赏一下。以后有机会去日本的话，记得在选日子前看看有没有一些相关的节目和活动，这样会让自己的旅行更加值回票价。



▲大家认得出这位角色是谁吗？



▲这就是本次展出中最长的一张画“New York Nights”。



▲相关的作品以《F[illegible]》和《[illegible]》为主。



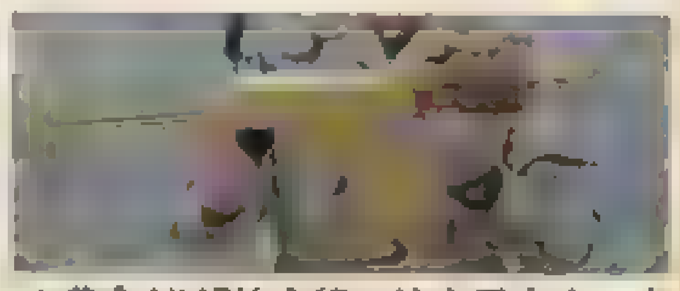
▶这位就是大家敬仰的天野大师啦！

【[illegible] 提供】[illegible]

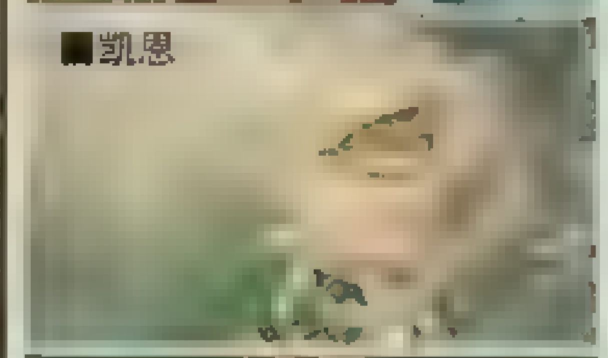

▲美军士兵拿着AK47摆POSE，想必这支枪会很重。

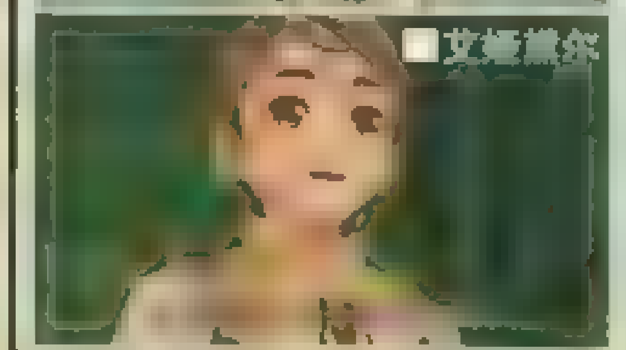
阿夫托马特·卡拉斯尼科夫47——这个难记又拗口的名字还有一个更简单的缩写，那就是喜爱军事的玩家们都非常熟悉的AK47。在很多电影以及军事记录片当中我们都能够看到这支大名鼎鼎的突击步枪的身影，在与军事谍报相关的游戏中也不例外。这种枪可以说是枪械收藏迷们的目标。不过大家有没有想象过这样的一支极为"特别"的AK47呢？

驻伊拉克美军发现了一支萨达姆执政时期特制的"萨达姆专用"武器：一支完全由黄金打造的AK47步枪！面对这支枪，Gouki只能说：天啊……

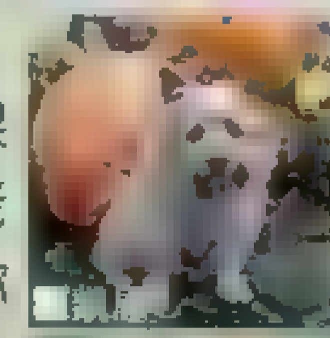

▲黄金AK47的全貌，这么看上去一点也不像真枪，倒像是一件工艺品。

【邪魔天使 提供】凡人与狗的物语

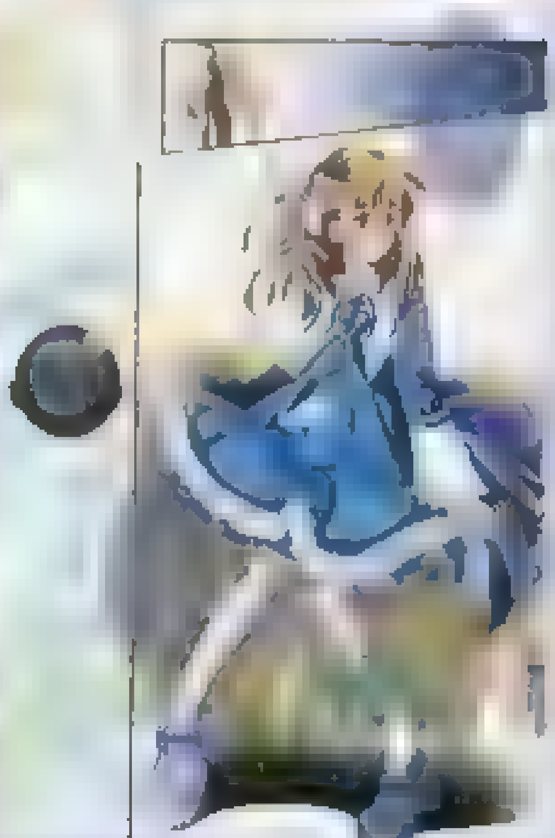





《凡人物语》是tri Ace推出的一款原创RPG，它一改tri Ace的游戏难度高、挑战性强的特点，剑走偏锋，走轻松、搞笑、休闲的路线。游戏中搞笑的内容层出不穷，连主角一家的名字也没放过。如果大家将主角、主角姐姐以及主角老爸的名字输入网络的搜索引擎，你就会发现一件有趣的事情，那就是原来三人的名字居然都是世界名犬的名字！看到这三种世界名犬，然后再看看游戏中的样子，不得不让人寒一个 ····


【纱迦 提供】《荒野兵器4》漫画再现


▲CHIHIRO笔下的由莉真是可爱。

在第125期杂志上，纱迦已经为大家介绍了《荒野兵器4》的漫画。这部漫画是在Square Enix公司旗下的漫画杂志《ガンガンWING》上进行连载的，作者是CHIHIRO，目前已经连载至拉克薇尔刚刚加入。玩过游戏的人一定都知道，这其实才是游戏的刚刚开始而已。看来要想看完整本漫画，估计至少还要等一年。



▲这就是漫画情节中捷多取得ARM的情景。

【卡伦 提供】[illegible]

相信许多朋友在看到《魔野仙踪》的预告片时，都会对那首贯穿影像始终的主题曲感到耳熟吧。实际上，这首歌的原曲是由十九世纪俄国著名音乐家亚历山大·鲍罗丁(Aleksandr Porfir'evich Borodin)谱写的，而最初的出处是歌剧《伊戈尔王》里面的鞑尔吉斯舞曲。



许多动漫迷对此歌应该不会陌生，因为在那部著名的动画——《翼神传说》中，由桑岛法子小姐配音的如月久远便经常会清唱起这首悦耳的歌曲。除此之外，这首歌在《他与她的故事》中也曾以背景音乐的形式出现过。卡伦非常喜欢此曲在《翼神传说》中的清唱版(La,La maladie du sommeil)，在此也向大家推荐一下。

【SOUL 提供】[illegible]


▲在家用机上也能够享受既快速又精确的定位操作！

众所周知，诞生于PC平台的FPS(第一人称视点射击)一直都是近年来欧美游戏玩家的宠儿，在中国同样有《CS》四处流行。(某编：完全是滥遍大街啊！)而家用机上的FPS在进入128位机时代之后，其地位也不断地提升中，《荣誉勋章》、《光环》及《银河战士PRIME》等家用机独占的优秀FPS作品不断涌现。

但是，家用机上的FPS却有一个非常尴尬的缺点——瞄准的操作不够精确……至少比起PC上的鼠标来说精确度不够。现在家用机FPS流行的方法就是用手柄上的右摇杆来负责控制瞄准，但摇杆比起鼠标，在定位操作上有两个不足：第一点，鼠标的移动速度可以由控制者任何改变，可以移动得非常快，也可以移动得非常非常慢，这是鼠标之所以能够如此精确操作的原因，但这也是目前的摇杆很难做到的；第二点，利用鼠标定位，可以很方便地让你所指定的点固定下来，但摇杆不行，你一松手，摇杆就回中了。

现在，来自美国White Fusion的全新操作技术将可以彻底解决这两个问题！White Fusion很早以前就开始研究家用机上的操作问题了，经过多次的试验，他们终于确定，只有轨迹球才是他们的研究对象。轨迹球并不是一门新技术，在PC界，轨迹球的应用已经展开了，利用轨迹球输入同样可以达到非常精确的程度，但因为价格昂贵而还未进行普及。现在White Fusion的挑战课题就是把轨迹球和手柄结合起来，轨迹球的技术远比人们想像中的复杂，也正因如此，White Fusion的轨迹球手柄还要等到今年底才上市，其名称为"REFLEX Control"。目前White Fusion只公布了以PS2手柄为原型的轨迹球手柄设计图，但很显然，PS2轨迹球手柄推出之后，Xbox轨迹球手柄或是次世代机的轨迹球手柄也将陆续上市。另外，要想在游戏中使用轨迹球手柄，需要游戏本身支持这种功能，据悉各游戏开发商也都对REFLEX Control很感兴趣。其实，SOUL的最好猜想是：下一代家用机干脆把轨迹球手柄作为标准设备算了……


▲White Fus on表示未来的轨迹球手柄完成品上的轨迹球将会小得多。

【卡伦 提供】[illegible]


▲《寂静岭》男主角西恩·宾。

日前，根据《寂静岭》改编的同名真人电影版《寂静岭》在加拿大多伦多地区正式开拍。

本片的导演是曾执导过著名惊悚动作片《狼族盟约》的法国导演克里斯多福·康斯；剧本作者则是凭借《低俗小说》而广为人知的罗格·阿维利。而担任本片男女主角的，则是曾在《指环王》首部曲中扮演波罗莫的英国男演员西恩·宾，以及曾出演过《星际传奇》的著名女演员瑞德·哈米歇尔。

另外，本片的电影制作人由已经连续担任过两部电影版《生化危机》制作人一职的萨缪尔·海蒂达担纲，而据路透社的消息指出，萨缪尔·海蒂达自己的电影公司"Davis Films"稍后也将会和Capcom合作拍摄《鬼武者》，制作人同样也是萨缪尔·海蒂达。



Q 胜负师阁下：你好，我玩PS2有一年多了，我玩的第一个游戏是《龙背上的骑兵》，但直到现在还没全通，卡在了第13章。记得我刚完成12章后，人使之母忽然要和我对歌，说什么"你和我来对，山歌好比那春江……"噩梦从此开始了，那可怕的黑白圈整整折磨了我一年零三个月。直到现在我还没过去，请问你可以告诉我那些黑白圈的顺序吗？静候佳音。【迷路的士兵：李文玲】

A 说起来很多玩家可能都记不清众多著名ACT的最终BOSS的模样，但对于《龙背上的骑兵》的这场极为怪异的最终BOSS战则会终身难忘。这场BOSS战的持续时间为2分30秒，一开始BOSS放黑白圈的频率不高，有较多的识别时间，应该不难。但从倒数40秒至13秒，BOSS会连放70个圈，让人措手不及。用START暂停看了再按是一种方法，但还是看不太清。胜负师采用的方法是将所有指令记下，不看屏幕看着指令来输入。但输入时不宜太快，因为红龙在同屏内最多只能放出5个环。以下就将倒数40～13秒的指令列出，以供参考：△□□□△ □□□△□ □□□□△ □□□□□ △△□△△ □△□△□ △□△△□ △△□△□ △□△□△ □□□△△ △□△□△ □□△△△ □□□△□ △□△□□。



Q 胜负师你好：首先，道歉一下，我怎么也找不到问题小卖部的邮件地址，想来整个编辑部应该共用一个邮箱，就把信发到ucg@ucg.com.cn了（汗）正题，有个问题想请教，我买了PS2，现在想知道买一个能接AV线的电视卡在电脑上玩，价格大概300元，以及买一台2000元左右HDTV来玩，哪个效果会更好呢，希望能得到全面的对比，谢谢，马上就要买，希望胜负师GG能尽快回复我，拜托了！【Kim】

A 小卖部有自己的专用信箱，因为小卖部隶属于游戏立方这个栏目，所以用的是game3@ucg.com.cn这样邮箱，可不要忘记了哦！虽然把问题发到ucg@ucg.com.cn我们也是能看到的，但在分类时会比较麻烦，可能会遗漏，因此最好能够把邮件发至各栏目的专用信箱，这样可以保证比较高的效率。其实你提的这个是不需要全面对比的，一分价钱一分货，再加上电视游戏显示方面也是针对于电视机分辨率的，因此就算使用的是普通电视，效果一般也高于同价位的电视卡。不过这里要提醒一下，你所说的2000元左右的廉价HDTV并不推荐购买，用来玩游戏的话可能会出现一些意想不到的问题。现在一些品牌HDTV中也有价格不高的，索尼就有一款29英寸的HDTV，3400元左右，不知你能否接受。

Q 胜sir，您好：希望你在百忙中能抽时间来回答小弟的问题。①PSP可以拿掉电池直接用电源玩游戏吗？②PSP关机时如果不将UMD拿出来是否会损坏光驱？③在PSP上会有中文版的游戏推出吗？④B厂会在PSP上推出《超级机器人大战》吗？最后祝贵刊越办越好！【广州　某PSP拥有者】

A ①PSP和索尼生产的笔记本一样，都可以使用外部电源来运行的，不过这样就不会再有电量显示了。②这个问题和PS2关机后是否需要将光盘取出的问题差不多，UMD不取出对PSP不会有什么影响，但我们还是建议在长期不使用的情况下取出为佳。③PSP中文游戏确定推出的是《天地之门》，其他中文游戏今后应该会陆续出现的。④"眼镜厂"很早就宣称会在PSP上推出《机战》相关作品的，不过现在作品的任何情报都尚未公开，再等等吧。

Q 胜哥，我想问一下512M的记忆棒能不能放下512M的电影？前提是记忆棒中没有任何内容。如果不能的话最大能放多大的电影呢？虽然此问题比较小儿科，但还请胜哥回答。谢谢啦！【常州　吴敏】

A 512M的记忆棒在格式化后是不足512M的，（公式为容量×1000÷1024）再加上PSP本身还会在记忆棒中建一些文件，也会占去记忆棒少许比例的容量，所以，512M记忆棒用PSP格式化后会剩下480M左右的容量吧。因此，在网上看到的PSP格式影片下载，其大小多为200M左右，很少有超过400M的，如果是片子比较长，又要压得比较清晰，就会分成上下集的形式，这也就是原因所在

Q 胜负师工作辛苦了！我想问问《铁拳4》主题的摇杆是否对应《铁拳5》，效果怎么样？《铁拳5》是否出过摇杆？多少钱？谢谢。【高峰】

A 胜负师现在用的摇杆就是《铁拳4》的，因为是HORI出品的，品质方面比较有保证，比较耐用，灵敏度也比较高，用来玩《铁拳5》是绝对没有问题的，这一点请放心。至于《铁拳5》的专用摇杆是推出了的，只是价钱比较昂贵，大概要八九百块钱，差不多是《铁拳4》摇杆的两倍价钱了。由于自己没有实际试用过，并不知道这款摇杆的过人之处，所以这样的价格到底值不值也就不太好说了。

Q 胜负师大哥：我是死心塌地的"铁拳众"，有两个问题想请教一下。《铁拳5》终于来了，战斗风格的回归将我重新带回了以往的爽快感中，不过我从玩《铁拳》以来就有一个一直困扰着我的问题，望执是豹王的连续摔投到底怎么样才能连起来？我一直玩去只能连两下，顶多用个一个招，还一一定的么了战分，望您一定要教教我啊！要不然……小新的眼神攻击！另外，这次的新人物冯威用的莫非就是传说中的"洪家铁线拳"，而且我看他的腿技也有几分"十二路谭腿"的味道，这种功夫与冯威的师门属一脉吗？请解答一下。【山东铁FAN　姚建峰】

A 连投可以说是《铁拳》中的复杂指令，首先是指令烦琐，其次是需要一定的输入速度。指令记忆方面的小窍门是记手指在键上移动而形成的线路和几何图形，这样比生硬地记按键要容易记忆，而且不容易忘记。速度方面基本上要遵照这样的原则，在第一投的动作中输入第二投的指令，在第二投的动作中输入第三投的指令，输入太慢或太快都有可能失误。你可以先熟记指令，然后慢慢加快输入节奏，直到可以完成动作，就不必加快了。另外，提醒一些刚入门的玩家，《铁拳》中的十连技、连投等技巧在实战中并不是能依靠的主要手段，并不需要积极使用。关于冯威的武术流派，官方设定为"神拳"，这种拳法显然是虚构的，不过从身形动作来看的确是比较接近洪拳，少量动作融合了其他拳法的特征，比如单鞭、云手都是太极拳的招式，只是动作和发力方式都已经异化了。冯威的拳法刚猛，招式性能优良，是比较好用的角色之一。

Q 各位UCG的哥哥姐姐，你们好，我是第一次给你们写信，这几个月家里管得好严，都是高考惹的祸，前几天偷看"闲书"，被父亲大人发现，差点皮开肉绽，这是小事，关键是书没事。我这里买UCG不容易啊！我想问几个问题：①高考终结后我想放开了玩一玩，不过那时还有买PS2的必要吗？买的话买哪种型号比较好？还有，PS3就快出了，是等等好还是先玩为快？②PSP以后发售的质量会和第一批货一样吗？③玩迷宫游戏时，方向感不好，有什么办法解决吗？【辽宁　火狐】

A 高考在即，火狐同学要加油啊！①这个问题之前回答过了，这里简要说一下我个人的观点。PS2虽然已到后期，但如果你之前没拥有过主机，那现在买PS2也不算过时。PS2上的经典无数，新作中也有不少重头大作，应该会适合你的需要。PS3从发售到普及，再到大作如云，估计还要有一定比较长的时间。买PS2的话建议购买70000系的小PS2，比较实惠。②应该不一样，第一批货的质量其实并不如想象中好，后面推出的PSP质量应该更好些，至少坏点的平均数量要少一些。③玩迷宫有个右转原则，也就是说，只是遇到分支一直向右转，（遇到死路退回时也右转）到最后就一定能走出迷宫。当然，一直向左转也是一样的。现在大多数游戏都有地图，所以查用地图也可以少走些冤枉路。不过在RPG中，一般死路侧会有宝箱，对于完美主义者来说，地毯式的搜索就与方向感没有关系了



文 猫太

永恒的工作室

大家好！久违的游戏专页再次登场！这次的主题当然是即将到来的《伊莉丝的工作室 永恒玛娜2》啦！说起来，距离前作虽然只有一年的时间，但制作组竟然能在前作的基础上进行了大量的变革，相信策划者已经按捺不住想把自己藏在脑海中的所有构思都在游戏中表达出来。不过这次的专页并非要为大家介绍这些系统性的想法，而是要和所有FANS探索“《工作室》系列”的一些有趣话题，那么下面便开始新的“炼金”旅程吧！

厚道的Gust

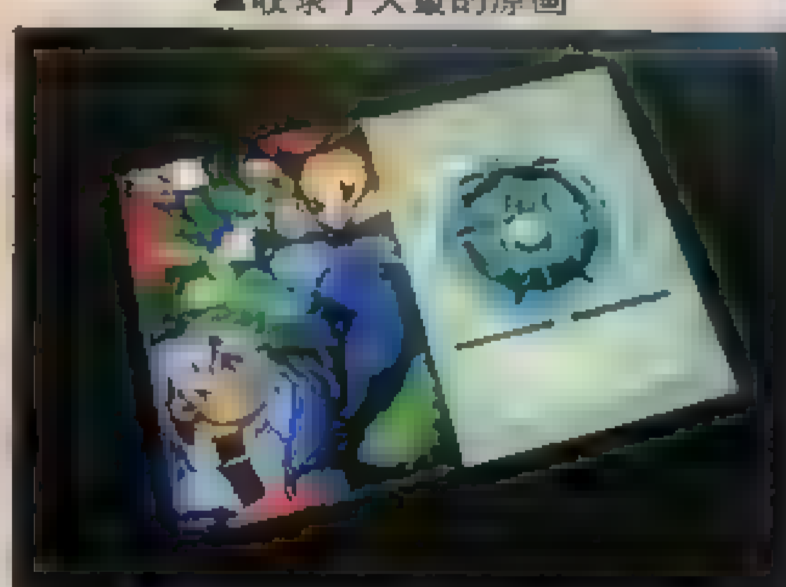
预约特典是鼓励玩家提前预订游戏的一种促销策略，但一般的游戏公司都不太注重这个环节，随便用一些廉价的手机链、手帕和卡片就当成是预约特典给诚意十足的玩家。（尽管这样还是有不少玩家欲罢不能）但Gust却十分重视这点，这点从前作《永恒玛娜》的预约特典赠送的CD+画册就可以看出。这次Gust再次发挥“厚道”的品德，为预订的玩家送上一本《Soundtrack Book》。这本大小为大16开的书本除了采用精美的封面外，内容也分为角色介绍和原画设定两部分。另外在书的最后还会夹送一张特制的游戏原声CD。这张CD不仅包括了主题曲《Eternal Story》的完全版，前半部分还收录了12首游戏的原声。CD后半部分的内容更是能吸引所有系列FANS的眼球，收录了前作Ending song《歩む道》的remix版和前作8首经典背景音乐的原创版本，可以说光是这张CD就能成为玩家的最高收藏品。下面为大家展示一下这些预约特典的内容。



▲书的封面



▲收录了大量的原画



▲CD的置入法与Gamehalo一样

另外，在游戏发售的当天（5月26日）会同时推出一款游戏的限定版。这款限定版的基本“配置”和前作一样，除了有一张普通的游戏外，还赠送一个精致的音乐盒。这个音乐盒的主题是“他和她的友情”，所以主人公和女主人公背靠背站立在游戏中两名主人公惟一可以交流的道具“共享指环”上。玩家在转动了作为底座的“共享指环”后，音乐盒便会开始演奏主题曲《Eternal Story》的Music Box版，十分动听。另外在两人旁边还会坐着本作的核心角色“伊莉丝”，由于她在本作中是作为两名主人公的引导者，所以在这个音乐盒中表现出一种“在背后默默支持”的气氛。下面让我们从各个部分看清楚这个音乐盒的构造吧！



每一作的面孔

过去每一作的《工作室》都拥有一个十分相似的系统，SLG+RPG的独特系统组合让游戏大放异彩。但是也正因为这样的系统已经不能再找到比较大的突破，所以决心要改变成全新的RPG类型。虽然玩法已经不一样，但有一个特色是从初代开始一直保留至今的，那就是木之精灵的造型。在过去，木之精灵只作为玩家的助手，后来演变成一起战斗的同伴。尽管该系列曾经更换过角色设计者，但那件像睡衣般的标准绿色精灵服和小孩的身躯几乎成为了每一作吸引女性玩家的卖点。下面为大家罗列一下每一作的木之妖精造型，好让大家对他们有所了解。



《玛丽的工作室》

特点：拥有最纯洁可爱的性格。



《艾莉的工作室》

特点：天真无邪的个性给人想抱在怀中的冲动



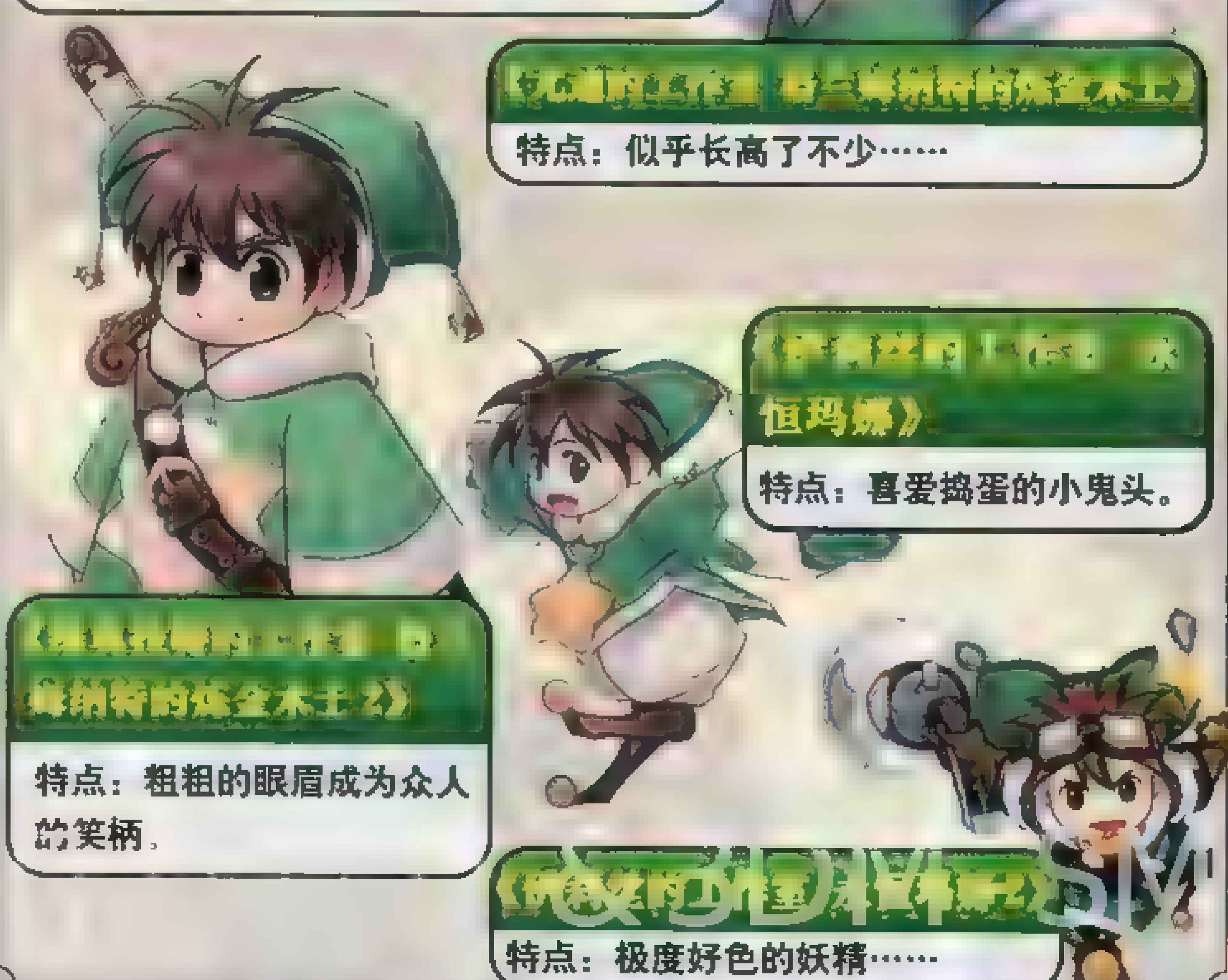
[illegible]

特点：玩家身边的好助手！



[illegible]

特点：似乎长高了不少……



[illegible]恒玛娜》

特点：喜爱捣蛋的小鬼头。

[illegible]的炼金术士2》

特点：粗粗的眼眉成为众人的笑柄。

[illegible]

特点：极度好色的妖精……

邪魔院

体会异国文化的魅力

闲聊日语

作者：林宏

从日语词汇看日本人的审美倾向

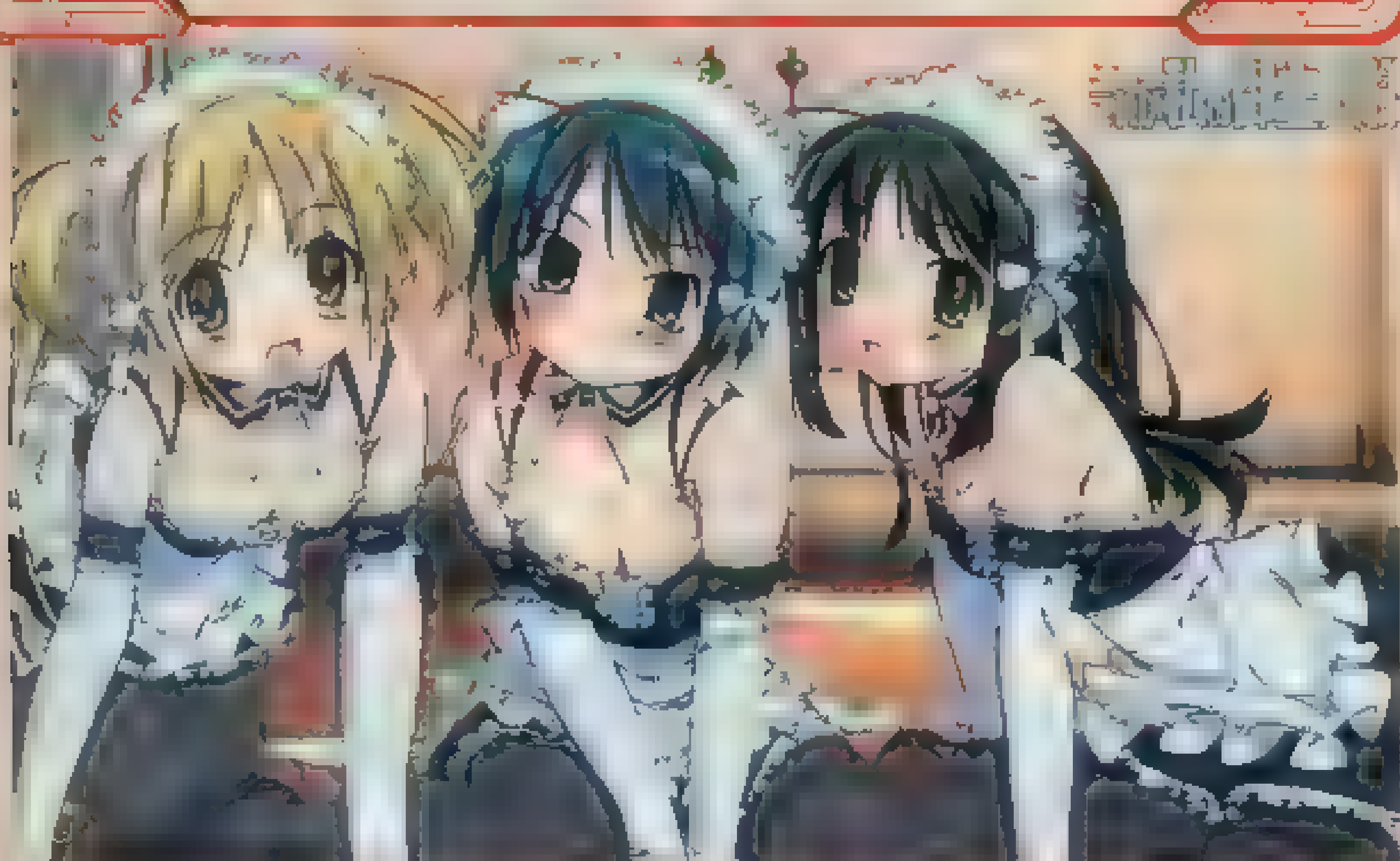
日本有一个语言研究机构，每年进行一次调查，请不同地区、年龄、性别、职业的日本人，说几个他们自己认为最美丽的单词（most beautiful word），通过这种方法，来研究日本民族的审美倾向（aesthetic tendency）。这项工作，已经搞了很多年，把这些年的调查结果汇总起来发现下列十个单词，是日本人认为最美丽的单词。

曙（あけぼの，akebono）黎明；**朝焼け**（あさやけ，asayake）朝霞；**朝ぼらけ**（あさぼらけ，asaborake）拂晓；**淡雪**（あわゆき，awayuki）微雪；**十六夜**（いざよい，izayoi）农历十六日的月亮（根据英文 16-day-old moon 译出）；**御湿り**（おしめり，oshimeri）小雨；**朧月**（おぼろつき，oborotsuki）朦胧月色；**陽炎**（かげろう，kagerou）地面的蒸气；**細雪**（ささめゆき，sasameyuki）细小的雪花；**五月晴れ**（さつきはれ，satsukihare）梅雨期的晴天。

我们可以看出，日本人认为最美丽的单词全部是描述自然现象的，没有描述人工景观的，这一点非常重要，它表明日本人是通过自然界的各种变化来体会各种美感的，所以我认为，这就是日本民族的基本审美倾向。

看到这里，有些朋友可能会问：了解这个知识，对我们中国人有什么用处吗？我说，当然有。现在许多中国公司向日本出口商品，商品的品牌基本上都是沿用中国的叫法。比如前几天我儿子想吃猪肉炖粉条，我就买了一包“永发”粉条，一看包装袋，上面有日文，估计是向日本出口的。在中国，叫“永发”没有问题，但拿到日本仍然叫“永发”日本人不一定理解，也不一定喜欢。所以我建议，不如利用日本人的审美倾向，起一个比较“日本化”的名字，比如“あわゆき”，销量没准能上去。

再比如，前几天，有几个日本朋友，来北京一家外贸公司谈生意，谈完之后临走之前公司领导带他们参观北京西三环的中央电视台高塔，从塔顶俯瞰北京。这件事并没有错，很好，但如果从日本人的审美倾向的角度看，我觉得带他们去香山看一看漫山遍野的红叶、清澈蔚蓝的天空比登上一个高塔这样的人工建筑好像更有意义。



主持人邪魔天使的随笔



上期因为我们的小菲菲太忙，所以没有画来小编的女性版美图，这次……还是因为太忙，所以……（各位胜负师的FANS不要向我们扔石头啊！ > <）据说有读者对阿修罗的“女装”提出了意见，因为原版的阿修罗明明是“上空装”，为什么女版不是？这个问题嘛……小菲菲快来解释一下！（Fate茶道中）那个……还是让我们跳过这个问题吧。

终于将《苍炎》通关，接下来就是挑战Maniac难度，据说有当年《776》的风范，那就更不能错过了！

东瀛采风

制服

也许是因为日本是岛国的原因，所以日本人的集团意识非常强，在日本内部，他们也喜欢分为多个集团。为了将这些集团区分开来，日本人采用了很多种方式，而其中一种方式就是制服。为了将某一个集团与其他集团区分开来，制服就这样诞生了。我们最常见的制服也许就是学生装了吧，记得小邪上学的时候有的学校还模仿日本也兴穿制服，而且一些学校至今还规定学生穿制服呢。除此之外，常见的制服还有警服、列车车长的制服、护士装、女仆装等。也许是因为制服大都穿着严密，露出度不高，所以反而增添了一种禁锢的美感。其中最有代表性的就是巫女装，这种日本传统的装束将女性裹得严严实实，但宽大的袖子中时而露出的手臂以及领子部分突出女性粉颈的设计都非常符合日本人的审美观。OL 装（office lady，职业女性）和护士装则是矛盾的综合体，上身贴身的衬衫配上下身的超短裙，让紧密与性感完美地结合，将时尚与美感完全体现了出来。另外还有军服，《机动战士高达》里吉翁和连邦的军服堪称经典，而这几年大有走流行养眼趋势，《高达 SEED》里扎夫特的女性制服就是超短裙配长统袜，到了《高达 SEED DESTINY》里更甚，露娜玛利亚的超高人气与其穿着不无关系，难道日本人真的是没了制服就过得不舒坦了么？（爆）



经典台词鉴赏

神（かみ）は人（ひと）をつくり、人は物語（ものがたり）をつくる。

—神创造人，人创造故事。

kami wa hito wo tsukuri，hito wa monogatari wo tsukuru。

“人创造故事”，这非常符合“《沙加》系列”那高自由度的风格。因为在游戏中玩家可以自由行动，想去哪，就去哪；想发生什么事件就发生什么事件，这才是《沙加》的风格。这次的《浪漫沙加 吟游者之歌》在游戏性和音乐方面都是超强的，有了这部作品，小邪我对后面的二代、三代复刻是越来越期待了（如果有的话）。偶然间在游戏的调查表上看到了“是否期待二代、三代复刻”的字样，顿时连连点头，这样的经典游戏有复刻当然是好事。

SOUL的秘密花园

一起来分享SOUL的秘密画集

关键词：MIGI的清凉同人画

主持人SOUL语：又是一年的夏季了！炎热的天气，自然就要带给大家清凉的画了。说到清凉的画，用水彩绘制出来的画一般都给人感觉比较清凉。而这次的主题就是日本画家MIGI的同人画，她是用"透明水彩"画的，够不够清凉？





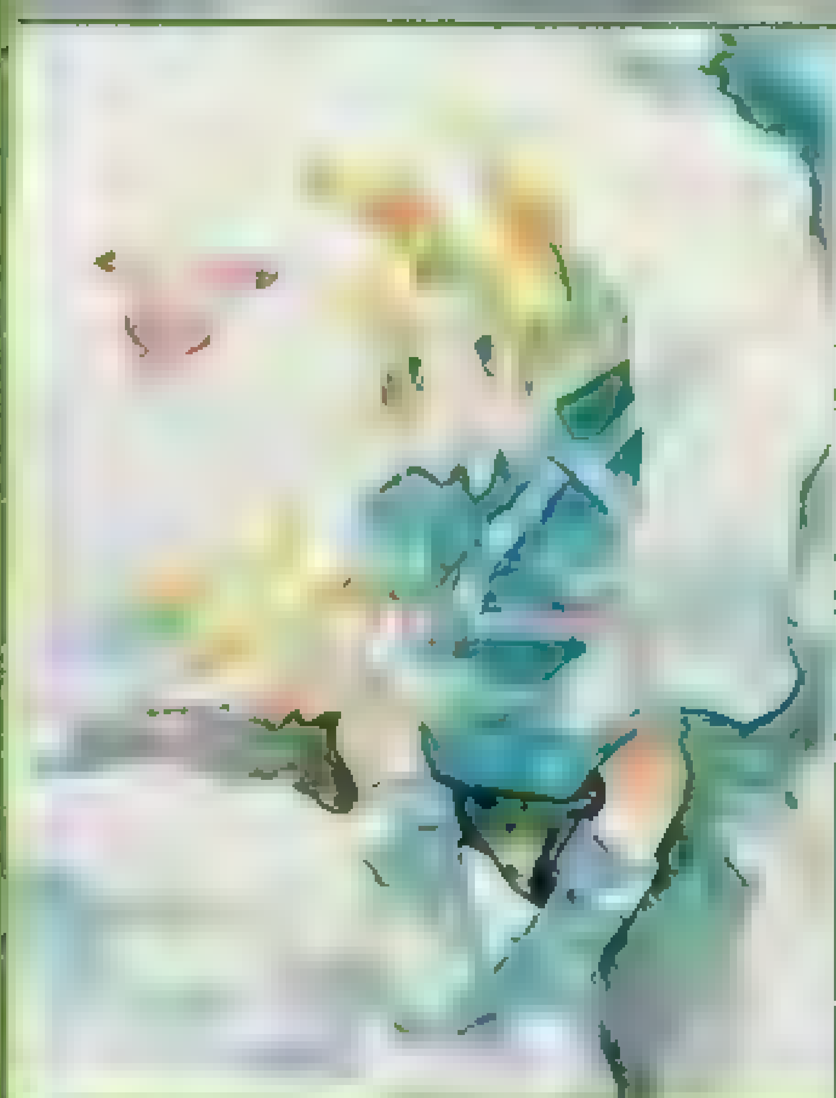


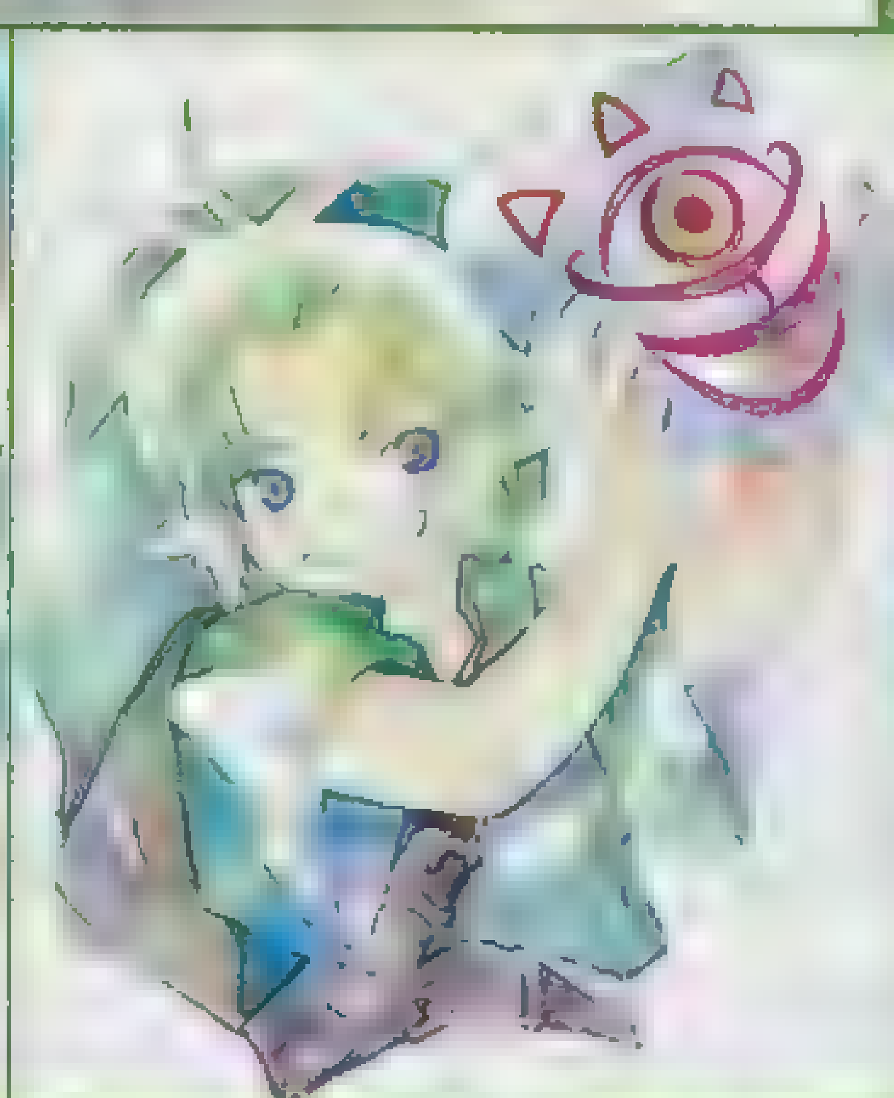
[illegible]很意外吧，这画的可是《哈利·波特》[illegible]主角喔，看来MIGI也喜欢这部魔幻全球[illegible]电影，不过哈利无乎都在长大

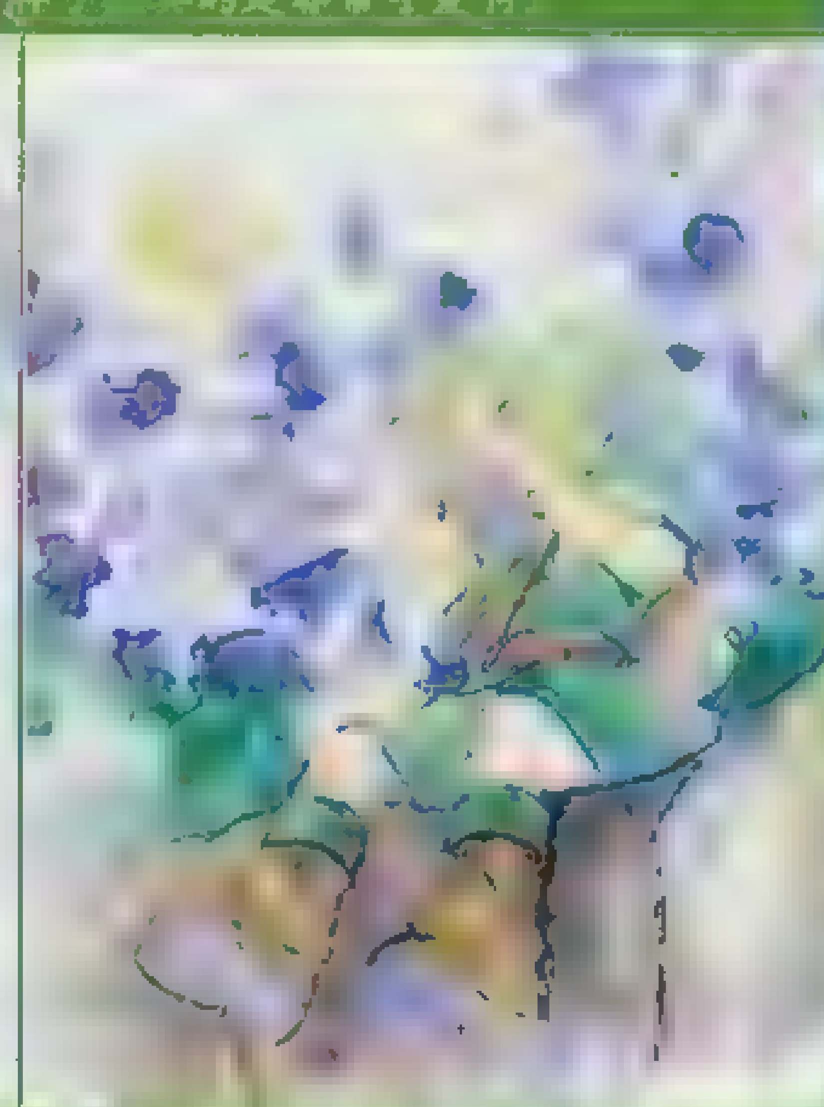
↑《格斗之王》的草薙之京复刻[illegible]《格斗之王97》登场以来，克里斯[illegible]

←[illegible]《勇者斗恶龙》同人，这[illegible]这是游戏初期两个主角小时候的[illegible]真的是非常可爱啊

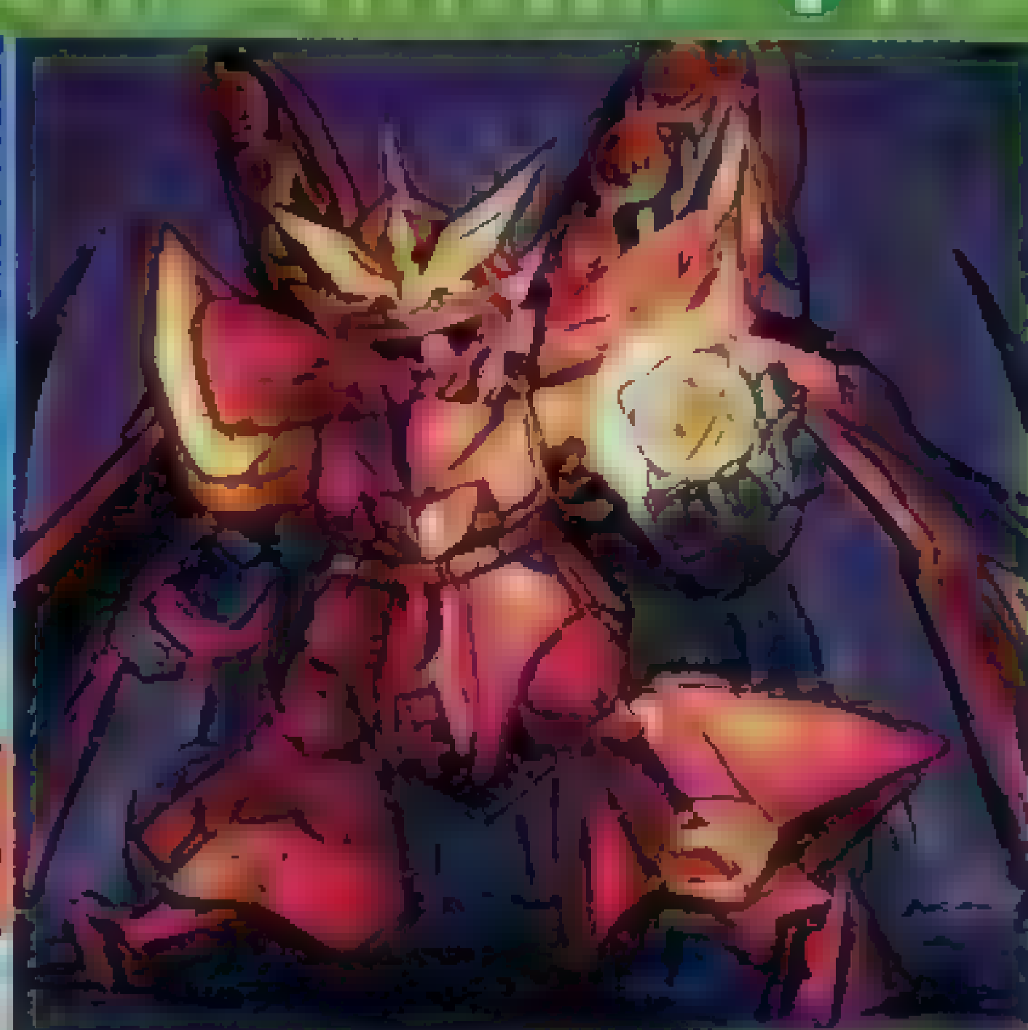
















www.plumbook.cn



为了正义，必须要以暴制暴！

脱狱潜龙II	Namco	ACT
PS2		

文 A9TG Clark2004ps2
编 多边形

作为一款在欧美大受欢迎的动作游戏，发售续作几乎是一定的事情，自去年E3正式公开亮相以来，《脱狱潜龙II》便一直受到玩家的关注，那种在枪林弹雨中来去自由的爽快感的确令人兴奋不已。不过，也许是玩家们的期待太高，续作的表现似乎并没有受到太大的好评，其实平心而论，本作在前作的基础上在各方面都做了完美的进化，前作中的一些瑕疵都不复存在，可是为什么玩家依然不太买账呢？其问题就在于创新，相比前作而言，本作在游戏系统和内容上毫无变化，说它是前作的加强完美版一点都不为过，但是这样一款火爆爽快的动作游戏，依然值得向您推荐。

基本操作

按键	作用
L1	蹲下
R1	举枪／锁定目标
L2	召唤 唤回警犬
R2	靠近墙壁为贴墙
△	发动／取消Dive技
×	开枪
□	劫持敌人／干掉人质
○	调查／翻滚攀爬／靠近敌人可一击必杀
左摇杆	角色移动
右摇杆	视点调整 选择锁定目标
SELECT	查看任务
START	打开暂停菜单
十字键左右	主武器之间切换
十字键上下	切换主武器与特殊武器

肉搏战基本操作

按键	作用
□	踢脚
×	拳击／使用冷兵器
○	近身投技 拣取冷兵器
□+×	连环扫堂腿
△	防御

系统介绍

主菜单介绍Main Menu

New Game	开始剧情模式
Load Game	读取游戏进度
Instant Action	虚拟任务模式
Bonus	特殊奖励
Options	游戏设置
Tutorial	动作指导教学
Replay	自由选择游戏关卡

虚拟任务模式共分为4关，场景为游戏中的4个固定场景，目的是在有限的地域范围内消灭掉所有的敌人。游戏中途失败后不能接关，必须一口气打完，如果失败就得重头来过，实在是一个考验你毅力和枪法的模式。



——暴力刑警的制暴绝技——



Gauges

最基本操作方式，推动左摇杆是角色移动，右摇杆是视点调整，R1举枪，按×射击。

Target and Shoot

长按R1键为锁定目标，武器的威力和你的开枪距离成正比，瞄准敌人越近开枪，对敌人所造成的伤害也越大，反之则越小。瞄准敌人后，也需要考虑你所用武器的射程，就拿散弹猎枪来说，远距离瞄准敌人开枪，射出的子弹根本就碰不到敌人，当然也就不能对敌人造成任何伤害。瞄准准心图标有4种颜色，绿色、橙色、红色和灰色，灰色表示子弹准确率最低，反之最高。举枪锁定多个目标时，可以推动右摇杆来进行选择你所要锁定的目标。



Roll and Climb

按□可以爬上诸如水池，箱子等障碍物，按○可以快速翻过诸如箱子，窗户等低矮的障碍物。

Wall

靠近墙体按R2可以贴墙隐蔽，贴墙的同时也能锁定目标并开枪。此方法对付诸如转弯处和墙体后的敌人是最安全，最合理恰当的。



Dive



本游戏的灵魂所在，也是使用次数最频繁的技能。发动技能后，Jack便会横空跃起，周围敌人的动作会变的异常缓慢，就是趁这个时候，给予敌人以精确打击。因为发动技能后，主角的攻击力会提高，射击精度也将会提升到最高，给予敌人的伤害也是成倍的增长。这技能虽然好，也不是能随意使用的。Adrenaline(肾上腺素)气槽内能量值的长短与你发动技能的时间成正比，当你消耗掉能量后需等待一段时间便会自动恢复。在你被敌人包围或当你准备突围的时候，运用此技能能快速有效地消灭敌人。需要注意的是发动技能时，你并不处在无敌状态，如果此时被敌人子弹射中，也将会对你造成伤害。

Shadow

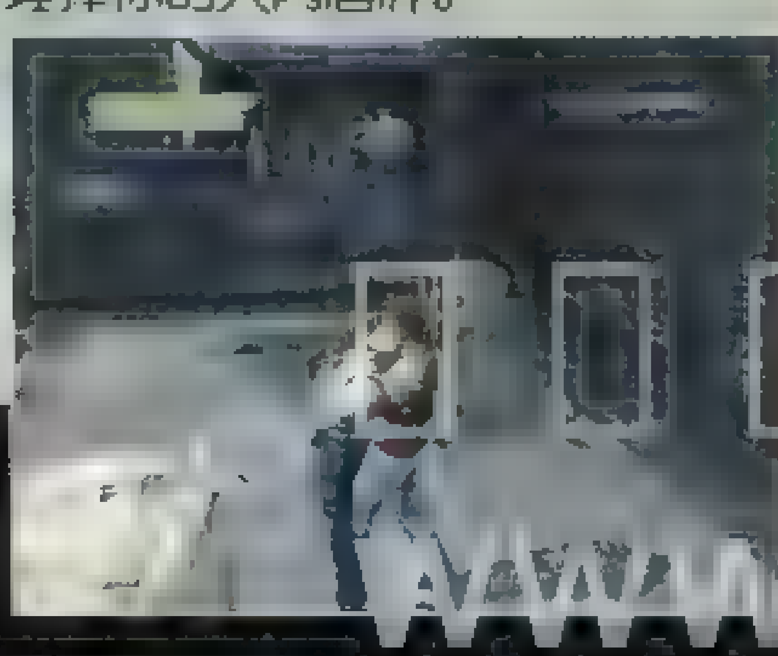
你爱犬的名字，在游戏中曾经不止一次地救Jack于敌人枪口下，是你在战斗中不可或缺的好搭档。必要时刻能召唤其帮你杀敌，在你弹尽粮绝的时候能帮你叼来你所需要的道具和武器。召唤爱犬出击会消耗Adrenaline(肾上腺素)，当Adrenaline能量不足时，警犬不能出击，另外当敌人不在你可视范围内时，警犬也将会不能出击。

Canister

煤气罐的使用方法和其他特殊武器不太一样，直接扔出去不会对敌人造成伤害。正确的使用方法是先用枪锁定敌人，然后快速切换到煤气罐并且扔出，当煤气罐飞到目标上方时开枪便能引爆它，其爆炸产生的威力是非常可怕的。

Human Shield

人盾战术，当你接近敌人按下□后便能挟持敌人当做你的人肉盾牌，再按×开枪便能对其他目标进行攻击，然后可以选择按□或△处理掉你的人肉盾牌。



Disarm



Jack的近身必杀技，在空手或持有武器的情况下都能施展，当你靠近敌人后按下○便能施展出华丽的必杀技。但是此技能不能连续使用，必须等其必杀技气槽恢复绿色后方能再次使用。

www.plumbook.cn

界面解说

第一条绿色气槽是生命值，场景中有十字图案的绿色方块就是HP补充点。

第二条蓝色气槽是Body Armor(防弹衣)，场景中转动的防弹衣便是装甲值补充点。

第三条黄色气槽是Adrenaline(肾上腺素)能量槽，发动特殊技能和召唤爱犬时会有所消耗，会自行回复。

狗的标志就是你的爱犬，当能量不足或敌人不在你可视范围内，你的爱犬便会哀号一声，表示不能出击。



画面右上角的红色气槽是敌人的生命值。

中间两个绿点是你的近身投技能量槽，使用后便会消耗一格，片刻后会自行回复。

画面下方表示你现在所持有的武器和子弹数量。

武器介绍

名称	效果
钉板	攻击力小，易磨损
棒球棍	最实用的冷兵器，攻击距离远
碎玻璃酒瓶	最常见的武器，缺点就是攻击距离太短
水管	威力等同于棒球棍
匕首	缺点也是攻击距离太短
菜刀	不常见，只有在特定地点能拿到
武士刀	攻击力最高的冷兵器，坚固耐用，缺点是得到机会极少
.45 Auto	基本武器，威力小，射速慢，精度一般，能双手持
Silenced Pistol	消声手枪，威力小，射速快，精度高，能双手持
Lond Barrel Revolver	连发型左轮枪，威力大，得到机会极少
Silenced SMG	轻型机枪，威力小，射速最高，精度最高
LightSMG	轻型机枪，威力中等，射速中等，能双手持有
TacticalSMG MP5	机枪，威力大，射速高
Manual Shotgun	散弹猎枪，威力中等，射速较慢
Sawed-off Shotgun	散弹猎枪，威力小，能连续射击
Pump Shotgun	散弹猎枪，威力大，射速慢
Auto Shotgun	自动散弹猎枪，在所有猎枪中是性能最好的
Russian AMG AK	突击步枪，射速快，威力大，精度一般，游戏后期能得到
Assault Rifle M16	自动步枪，射速快，威力大，精度高，游戏后期能得到
HeavyAMG	重型机枪，射速快，威力大，精度一般，游戏中较少得到的特殊武器
煤气罐	相当于一枚小型手雷，在被敌人围困时使用有奇效
燃烧瓶	扔出后能在地面形成火墙，敌人碰到后能持续对其产生伤害
手雷	顾名思义，在敌人密集的时候使用有奇效
火箭发射器	游戏中能得到的次数极少，用来对付诸如飞机等装甲厚的目标
榴弹发射器	威力相当于手雷，弹道呈抛物线，游戏中得到的次数不多

隐藏要素一览表

达成方法	奖励
完成Easy难度的剧情模式	获得Cabal Gun，画廊1开启
完成Normal难度的剧情模式	获得 50 DE
完成Hard难度的剧情模式	获得Molotov
完成Expert难度的剧情模式	获得Rocket Launcher，Cabal Rifle
完成Easy难度的虚拟任务模式	获得Cabal SMG，画廊2开启
完成Normal难度的虚拟任务模式	获得Extra Adrenaline
完成Hard难度的虚拟任务模式	获得Extra life
完成Expert难度的虚拟任务模式	获得Extra Ammunition、Instant Action



游戏一开始只能选择Easy或Normal难度，通过Normal难度后，开启Hard难度，通过Hard难度后，开启Expert难度，另外如果先完成各个难度的Instant Action(虚拟任务)便能直接开启高级别的难度。

详尽流程攻略

MISSION 1 Blue Fly Night Club

Part 1 身处酒吧间，激战开始，首先先熟悉一下操作。清理掉敌人后拉下左边墙上的开关，角落里门便会打开，门后的敌人也会跟着蜂拥而出。来到一个比较大的场景，这里敌人也不少，左手边吧台内有燃烧瓶，DJ房内有补血剂，中间杂物堆上有防弹衣。通过舞厅左侧的门来到厕所门口，踢开门干掉里面四名敌人后翻过窗户来到巷子里，打爆巷子铁丝网处的汽车快速清理掉巷子内的敌人后翻入巷子里另一扇窗户，开启舞厅二楼处的门便进入下一个地区。

Part 2 此区域还是在俱乐部内，清理掉敌人后舞台幕布便会掀开。顺着安全通道走，穿过化妆间，来到小舞厅，消灭一定数量的敌人后舞厅内窗户全开，敌人会从各个角落里杀出并会对你疯狂扫射，找掩护并合理利用战术来应付。清理掉此区域的所有敌人后，出口便会打开，进入后在通道尽头处搭上电梯。

Part 3 先翻窗进入右边的办公室，按动墙上开关，进入打开的门。此区域有一扇门需要刷卡才能进入，必须先得到通行卡。沿着U型通道走到尽头，进入电影剪辑房间。在房间另一侧的桌子上拿到通行卡后返回需要刷卡的门。刷卡开门，进入摄影棚。这里建议多运用Dive技能。走道右转上楼，刚打开摄影棚二楼办公室的门，发现目标人物Crooz跳窗跑了，赶快去追赶他。

Part 4 现在开始你便不能使用枪械，你现在的武器就是你的拳头和双脚，还有你的爱犬。拳脚交替运用可衍生出很多招数。来到巷子尽头，控制室内会杀出手持钝器的敌人，尽量不要被手拿钝器的敌人打到。另外你也可以利用敌人手中掉落的武器进行还击，需要注意的是武器是会磨损的。按下控制室内的开关，巷子另一侧停车场大门便会打开。清理掉停车场内的敌人后进入左侧的门，下楼梯开门出去，迎接Boss战。

Boss战 Crooz的攻击方式并不多，除了对你射击和投掷手雷外，偶尔还会过来踢打你，还有要注意的是，近身必杀对Boss无效。此区域的地形对你比较有利，右侧的小房间内能补充HP和弹药。每当减去Boss一定量的HP后，BOSS会有一段无敌时间，其HP槽变为灰色，这时攻击他是毫无意义的。



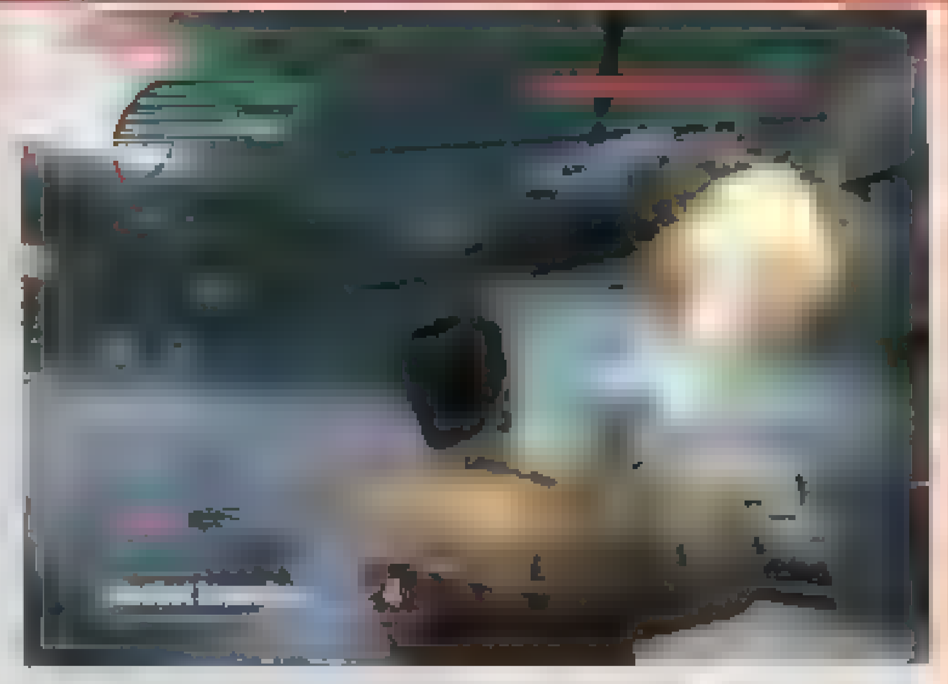
Boss在每次无敌时间结束后，都会招来一批喽罗，基本战法要点就是快速清理Boss身边的杂兵，多运用Dive技能，让你的爱犬去对付敌人，灵活运用这几个方法便能轻松胜出。

www.plumbook.cn

MISSION 2 Ice Rink

Part 1 巷战开始，多利用地形进行躲避，多运用Dive技能，既节约子弹又能快速清理敌人。注意不要隐蔽在掩体后面太久，不然敌人会扔手雷过来，多跑位来改变自己所处的位置。从街道上一处杂物上翻过，来到另一条街道。这里的敌人也是多如牛毛，多运用环境杀敌，击毁停着的汽车所造成的爆炸能对敌人造成很大的伤害，一定要善以利用。最后来到街道尽头，开门进入下一个地区。

Part 2 找到打开进入房间的大门开关，左边房间能拣到防弹衣，这对于战斗有很大帮助。清理完此区域的敌人后准备继续搜索时，大厅右边本来关闭的门内又窜出数个敌人，不用客气，把他们统统消灭干净后进入那扇门。来到更衣室，需要注意这里的机枪手，他会对你造成很大伤害，发动Dive技能和召唤爱犬来对付他们。从更衣室另一侧的淋浴间开门来到外面。此区域的一扇门锁住了，得想办法打开



它。进入左边的冰球馆电视转播室，按下墙上开关，那扇锁住的门便会开启，门打开的同时又有很多敌人从门内蜂拥而出，小心对付。

Part 3 下楼开启左侧的小门，进去后注意堵在你面前的油桶。从高处跳下的同时发动Dive技能便能瞬间清理掉房间里几个准备伏击你的敌人。进入办公室，爬上桌子翻过窗户来到锅炉房。锅炉房内有扇铁门被喷出的蒸汽所挡，无法开门。得先去二层的控制室关掉蒸汽阀门开关后进入。通道内敌人很多，建议射击油桶来快速清理敌人，最后来到冰球馆停车场，发生剧情后便可通过此段。

MISSION 3 South Star Bar

Part 1 本关开始又是一段搏斗场面，搏斗时多利用你的爱犬助你一臂之力。进入酒吧，这里的敌人手里都拿着家伙，注意不要被敌人包围，利用敌人掉落的棍棒，酒瓶进行反击。砸开桌球房处的栅栏，从桌球室的安全通道门来到街道。街道上的木门暂时还打不开，进入右边的机车修理棚，打开墙上开关后进入木门。木门内敌人明显增多，由于身处小巷子中，地形对你来说特别不利。注意别被敌人围攻，一旦被围，一定要召唤爱犬帮忙。这里有一些拿棒球棍的大汉攻击力是很高的，优先解决之。在小巷子尽头开门进入下一个区域。



Part 2 现在开始便又能用枪械了。打爆敌人的摩托车会引起连锁爆炸，能一下子清理掉扎堆的敌人。注意街道两边高处的敌人，另外多射汽车制造爆炸来杀敌。来到有水池的区域，此区域周围建筑内会有许多敌人埋伏你。由于左边铁丝网门锁打不开，而右侧铁丝网则片刻后便会打开，通过右侧铁丝网来到二楼房间，按下墙上开关，那扇锁住的铁丝网便会打开。而这时楼下又聚集了很多敌人，下楼利用地形小心对付。

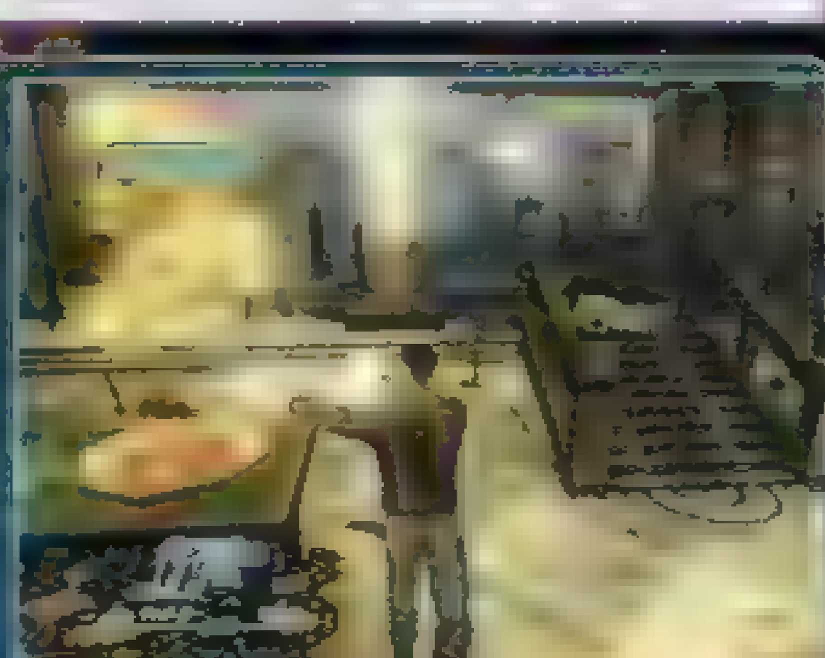
Part 3 射击下方摩托车来消灭敌人后，爬上街道旁箱子，翻过围墙来到另一条街道。这里要多射汽油桶来制造爆炸，能快速清理隐藏在各个角落的敌人。穿过车厢背面的小巷子，来到另一处有火车的区域。发现这里有扇门被锁着，暂且先不管它。清理掉敌人后爬上火车车厢背面靠墙的箱子，对准车厢顶部发动Dive技能，滚到车厢顶部后再次发动Dive技能，飞身来到高处的控制室，相信在发动这二次技能后，控制室里的敌人都早已经被你干掉了。打开墙上开关，进入刚才被锁的大门。

Part 4 爬上身旁的高台，而下面就是餐厅前停车场，躲在围墙后面清理掉下面的敌人后跳下。翻窗进入餐厅内，餐厅吧台后面有防弹衣。从餐厅内的门进去，一直上楼来到外面，这里又有很多敌人，清理掉后跳下跑到对面楼层。一路搜寻，终于在一间屋子内找到了Juage，不过还没说上几句话，他就被一伙冲进来的家伙给杀了。

Part 5 现在要去追赶杀死Juage的凶手Steve Houstown，按着剧情提示的路线走，一路上不断有杂兵来阻挠你的前进。

Part 6 当你追赶到后半段时，便又能恢复使用枪械，而敌人数量也明显增多，场面火爆异常。随着剧情提示路线走，经过先前经过的机修棚拿到防弹衣，回到本关最初的酒吧内，Boss战开始。

Boss战 Steve Houstown是个较猾的家伙，其攻击方法除了射击和扔燃烧瓶外，还不时地会挟持自己人来做挡箭牌，当其拿自己人当挡箭牌时尽量使用威力大的武器，比如煤气罐或燃烧瓶对付他。在Boss的无敌时间内尽量使用近身必杀特技或召唤爱犬来快速消灭Boss周围碍手碍脚的杂兵。另外吧台内能补充到很多弹药，酒吧的各个角落里能找到许多的补给道具，相信只要稳扎稳



打，多利用各种技能，定能轻松击败BOSS。

MISSION 4 Old Chuch

Part 1 由于礼拜堂大门被锁，需要寻找钥匙来打开房门。在这个如同迷宫般的区域内，埋伏了很多敌人，建议让你爱犬开路。在墓地尽头打开铁门，找到控制室，打开墙上开关，消灭涌出的敌人后进入建筑内部。从二楼开门出来下到一楼，在一楼走廊左拐，走廊尽头开门进入。



Part 2 此区域的敌人很多，打爆这里停着的白色货车能增强对敌人的伤害。货车边的房间暂时进不去，需要另找出路。可以走边上楼梯绕到建筑内走廊，从破损的楼板处跳下。在房间内拿到礼拜堂钥匙后返回本关附近开始找Ruby。

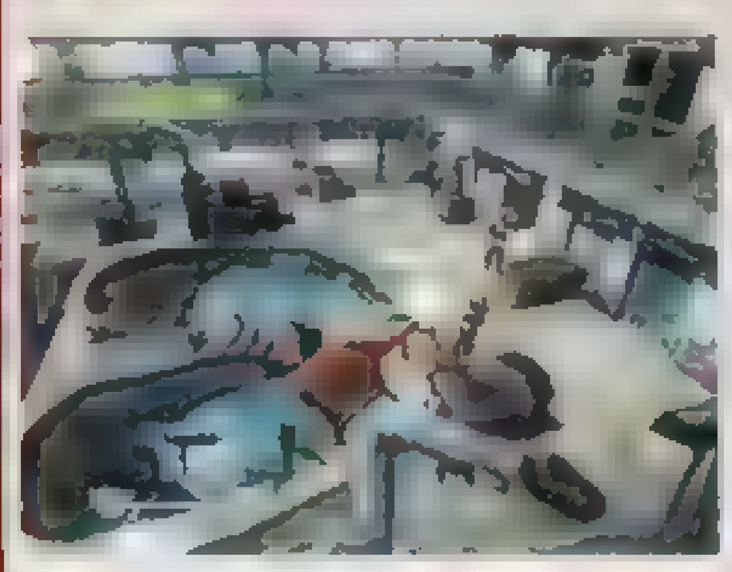
Part 3 回去本关开始的地方与Ruby汇合。返回的途中敌人的数量和火力都比先前要来的猛烈，而且很多敌人会突然从暗处杀出，小心别被包围。运用各种技巧把半路阻挠你的敌人都清理干净吧。找到Ruby后进入礼拜堂。

Part 4 由于Ruby在撬敌保险箱，而你的任务则是掩护和保护她。这里的敌人是无限出的，而你就要坚持到Ruby打开保险箱为止。房间内有两处补血点，在杂物堆上还能拣到防弹衣。召唤你的爱犬与你一起共同战斗吧，坚持一段时间就能通过此段。



MISSION 5 Black Dragon's Lair

Part 1 码头区域内敌人埋伏的位置都很隐蔽，战斗时注意找箱子做掩护。沿路很多转弯的地方必定会有敌人埋伏，建议只要是转弯路口就



发动Dive技能。半路上射击油桶能炸毁一处哨塔。一路前行进入车库，上左面楼梯来到别墅大门前区域，消灭门口敌人后进入别墅内。

Part 2 这里的楼梯上有很多敌人打你冷枪，而且房间四周很多暗门内还有敌人不断涌出。在这里的二楼角落里能拿到手雷，对你帮助很大。进入一楼屏风后面的门，消灭酒吧间内的敌人后穿过陈列室，来到大堂，上楼开门迎接你的就是Boss战。

Boss战 Hong-Tae也是个废物，除了动作稍微敏捷一点外，其他一无是处。先随便[illegible]个杂兵当你的肉盾，然后利用你的爱犬快速清理地面的杂兵，对于[illegible]由于有肉盾，所以基本可以无视。利用地形与Boss周旋，与他保持一段距离，等其停下后投掷燃烧瓶对付他有奇效，作用是能把他弄晕。另外此区域左右两侧分别能补充到HP和防弹衣，角落[illegible]能[illegible]到燃烧瓶。持续[illegible]Boss[illegible]了。

[illegible] & 3DM-SM
www.plumbook.cn

MISSION 6 Harbor

Part 1 由于仓库左边的A1号门需要刷卡才能进入，先去寻找通行卡。此区域又是肉搏战，打倒几个杂兵后砸开仓库右边的通道口木栅栏，在通道里拿到得力武器——武士刀。需要注意拿棍子的敌人，其攻击力比较高，而且还会二连击。尽头踢开门后还要解决几个敌人，注意别被敌人包围。



Part 2 来到第二个区域，恢复使用枪械，干掉这里所有的敌人，翻过房间角落的箱子后踢开门，这里不要贸然冲出去，外面到处是敌人设下的埋伏，可以发动数次Dive技能来干掉他们。进入白色货车右边的船舱，按下开关后白色货车左侧门前的杂物被吊起。进入找到通行卡后返回A1号门刷卡开门。

Part 3 一路火拼返回Part 1处的A1号门刷卡开门，里面埋伏了很多敌人，可以从高处的栏杆处发动一次Dive技能，下落的过程中有多个敌人，左边角落补充HP后开门来到肉品冷藏室，在尽头击破油桶后开门便可通过此段。

Part 4 进入建筑内，发现走廊左边的门不能进入。通过走廊右侧，路口射击汽油桶炸开障碍物，在控制室里面按下开关，进入打开的门，在房间内控制室按下开关，进入打开的门。

Part 5 这里B2的门还不能进。开启此区域另一扇门，经过露天区域来到厨房，按下墙壁上的开关，进入打开的门。在桌子上拿到通行卡后回去开启B2号门。此段最后发生剧情，Ruby被抓，而你也险些被杀，幸亏你的爱犬及时相救。

Part 6 现在得去救出Ruby。从码头内一小门进入，跃进码头B4仓库，此时在B4仓库内又是一番混战。前去仓库办公室杂物堆墙上按下开关，进入打开的门，一直来到屋顶。

Part 7 打破屋顶的玻璃跳入房间内，消灭这里的敌人，在走廊尽头射击汽油桶后走廊被炸开一个缺口，前去再次打开B2处的门，使能离开此区域。

MISSION 7 Rooftops

Part 1 一开始直升飞机会一边不停的对你扫射，一边降下敌人来阻挠你，隐蔽在掩体后面清理掉敌人后翻过角落的箱子来到另一边，进入机房后从房间内的箱子上爬到楼顶，讨厌的飞机再次出现。躲过攻击后翻上附近建筑边的梯子，从梯子往上走，翻窗进入建筑。

Part 2 出来后还是在屋顶上，这里要注意带面具的敌人，建议优先干掉。屋顶左边角落里的门暂时进不去，先去中间屋子拉下开关，爬上降下的梯子。翻窗进入建筑，拉下尽头开关后屋顶左边角落的门便会打开。通过转弯的地方，直升飞机又会来骚扰你，可以等其飞走后再通过。尽头翻窗进入房间内，房间和走廊里埋伏了很多敌人，小心对付。翻过某个房间的窗户来到另一处屋顶，开枪把吊着的钢板打下来再走过去，里面是一处施工工地，射击油桶来消灭打埋伏的杂兵。



Part 3 又是一段艰难的路程。射击汽油桶炸开楼梯处的障碍物，打开墙上开关，进入开启的门内。一路走到头，在一处窗户处跃出，这时飞机又来骚扰你，不用管它，找到出口便能通过此段。

Part 4 左侧一处天桥上方有装备着重型机枪的敌人把守，而你在下面则很难攻击到他们，不要妄想能冲过桥去。从附近的楼梯上去，在楼梯内一定要步步为营，多发动Dive技能清理转角处的埋伏。来到楼顶射击汽油桶便能破坏敌人的防御，然后返回并通过天桥。

Part 5 来到Blanchov的官邸中，房间和电梯内的敌人会蜂拥而出。消灭掉楼梯内的敌人，开门一直来到最底层。进入图书馆，翻到阳台的另一侧，来到展览室。进入绿色灯光的区域，终于在Blanchov的办公室内找到了Ruby，这时Blanchov射出了罪恶的子弹，杀死了Ruby并且趁乱逃出了房间。

Part 6 悲痛万分的Jack前去追赶Blanchov，顺着其逃跑路线走就行了。一路追赶最后来到了停机坪，Blanchov对你做了一个挑衅的动作后便跳上了飞机，Boss战开始。

Boss战 对手是就是在本关内一直骚扰你的那架武装直升飞机，其装甲最薄弱的地方就是其前端下方的机枪位置。由于你手上的武器很难对其产生很大的破坏，所以必须使用大威力武器来对付它，而停机坪边就能拣到一把火箭发射器，使用时注意不要浪费弹药。另外附近一小门内能补充弹药和防弹衣。战斗方法大致为先清理掉飞机上下来的敌人，尽量节约弹药让你的爱犬去招呼杂兵。每当一批敌人降下后，飞机便会进行扫射，这时要注意隐蔽在障碍物后不要出来。飞机每次扫射攻击停止后会发呆片刻，趁此机会进行反击，用你先前拿到的火箭发射器对付它。来回经过几次火箭弹攻击后，飞机的HP差不多还剩一半左右，此时飞机便会飞离你的视线，然后从另一个方位突然冒出来。掌握好其运动规律，用剩下的一般武器招呼它，就算你还剩普通武器，只要配合着Dive技能，也能对其产生很大的破坏效果。



MISSION 8 Blackjack

Part 1 最终关，我们的主角要去算总帐了。开车冲进Blanchov老巢底层的停车场内，清理掉停车厂内的敌人后，去办公室内按下开关，进入打开的门内。在通道尽头开启卷链门，来到另一处停车场，清理掉杂兵后进入左边的门。一路来到厨房，发现送餐电梯门关闭着，得想办法打开。从附近的楼梯上去，找到开关按下后返回厨房内，坐送餐电梯上去。



Part 2 这里的两部电梯门关闭着，得想办法打开它。先来到小型赌场内，这里敌人火力很猛烈，找掩体小心对付。找到赌场控制室后按下屏幕下方的开关。外面的两部电梯便会打开，返回进入电梯。

Part 3 进入大型赌场内，这里有一扇通往内部的门暂时还打不开，需要找到通行卡。踢开此区域电梯右边房间的门，从房内的楼梯下去，找到控制室后，按下开关，之后再返回赌场。从现在开始赌场内的敌人会变得异常强悍，都装备大火力武器，一定要逐个击破，千万不能轻举妄动，多发动Dive技能。清理完赌场内所有的敌人后便可以刷卡开门了。

Part 4 此区域中间的通往内部的铁门暂时打不开。先进入铁门左边房间内，穿过大型大办公室，来到有控制铁门开关的小房间，按下桌上开关后铁门便随之开启。进入铁门后，沿路杀到最里面的办公室，发现角落里一处电梯启动不了。进入电梯附近的配电室，开枪打坏仪器后，电梯门便会打开，随之而来的是一批装备着重武器的敌人，火力很猛，把你包围在配电室内。想办法突围后进入电梯。

Part 5 此区域光线较暗，敌人的数量和火力简直不能形容，多利用地形，比如躲在柱子后面进行还击。由于中间通往最终控制室的门关闭着，先进入其右边的门。往里摸索的过程中碰到的敌人都是很强悍的，转角处多发动Dive技能来杀敌，某些埋伏在房间内的敌人可以让你的爱犬进去逐个歼灭。最后在机房内找到开关，打开通往总控制室的大门。

Boss战 最终Boss战开始，你所面对的是Blanchov的副手Granjor，这个穿西装的胖子也没多大能耐，对付他的办法很简[illegible]躲在两处仪表箱后面看[illegible]机反击就行了，他只会使[illegible]对准你躲的地方扫射，就算其扔手雷也不能对你造成任何伤害，把你所有的武器都拿出来招呼他。对于走道两侧前来支援的杂兵就让你的爱犬去对付，另外弹药不够的话，也让你的爱犬去帮[illegible]后[illegible]Blanchov[illegible]游戏通关。

www.plumbook.cn
[illegible] & 3DM-SM

文 火花天龙剑 桂木弥生 编 猫太



《鬼魂力量编年史》是一部极具纪念性的作品，纪念Idea Factory公司建立并且正式运营10周年。可以说此作对于IF公司以及对于该公司的看板游戏“《永无大陆》系列”都有深远的意义。所以，当Idea Factory公布这一作品时，顿时引起了不小的轰动。“以系列最人气角色——希罗为视点切入，全面解析第一次永无大战的始末”、“由中村龙德做人设，将第一次永无大战中出现的100多位人物重新绘制”、“整个游戏流程全程语音”、“全新的3D战斗方式”，这些都是该游戏的最大亮点。可惜，所有人几乎都忘记了一点，那就是该作品并非是IF亲自操刀制作。因为由“永无生父”——桑名真吾率领的主力开发小组已将全力投入到了《混沌时代V》的制作开发中去，所以游戏本身是由台湾乐升公司制作。而也正是因此，这部作品的整体风格便有些不像原本的“永无系列”游戏，当然这也可以让玩家有一个全新的体会。

鬼魂力量编年史	Idea Factory	S·RPG
PS2	2005年4月28日	日版
		推荐玩家年龄 12岁以上

游戏系统

战斗菜单

攻击	攻击分为3段，即消耗不同的AP对应不同等级的攻击，消耗1AP对应LV1攻击，消耗2AP对应LV2攻击，消耗3AP对应LV3攻击。最高3级攻击。
特技	SP蓄满一格以上的话，就可以进行特技攻击了，与以往系列不同的是，这次无论特技大小都需要消耗SP，而且特技也只有1 3级之分。不同的特技消耗不同的属性值，共同的是LV1特技消耗 SP1 AP1；LV2特技消耗 SP2 AP2；LV3特技消耗SP3 AP3，特殊特技还有士气限制以及士气消耗。
物品	使用道具，消耗2AP。
状态	查看当前状态
蓄力	把行动值按照一定比例换成SP值，AP花得越多转化量就越大。蓄力后自动待机。
待机	回合结束，并按照剩余AP决定下次行动顺序的快慢。

部分数值说明

筋力	影响直接攻击和物理系必杀攻击
耐久	影响最大HP和物防
速度	影响待机后的行动顺序和回避率
知力	影响魔法系攻击和必杀以及魔防
运气	影响各种要素（比如必杀和必杀回避率等）
待机值	影响行动顺序。数值越高，行动就越慢，底限是200
スキル	人物固有技，有些平时就能发动，有些要满足特殊条件后才能。这些技能只能在升级时获得，而魔魂装备的骷髅是无法获得该魔魂人物的特技的，有些可惜。

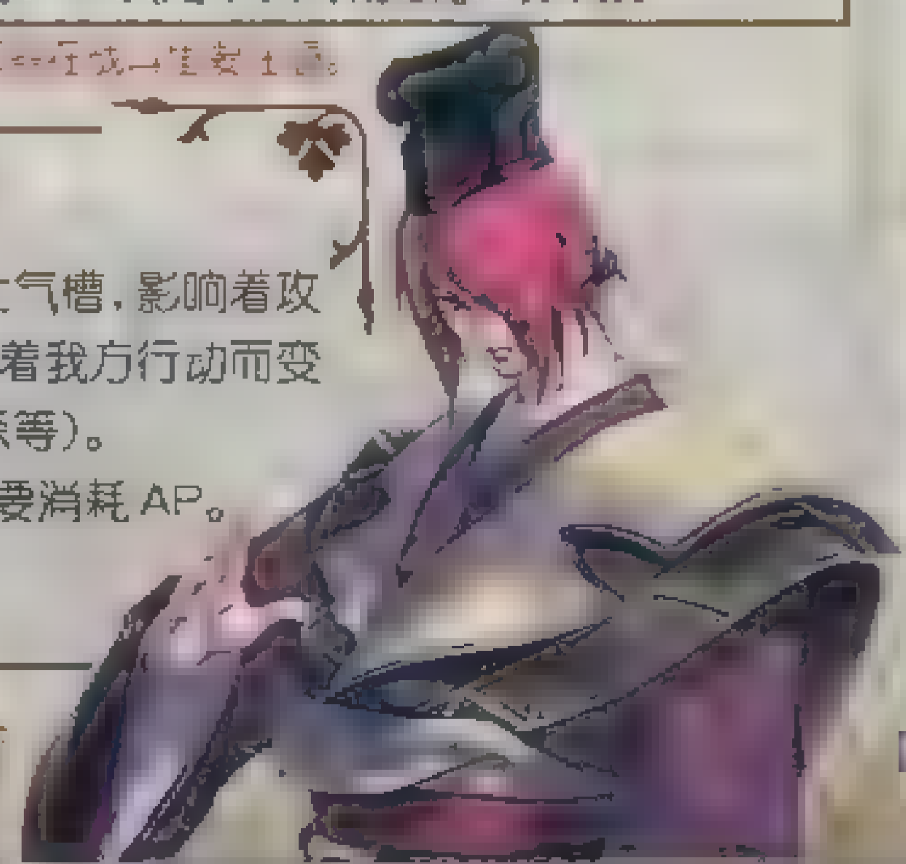
战斗术语补充

CT：行动顺序。

右上方的两条槽是敌我双方的士气槽，影响着攻击力和某些特殊技的使用。而且会随着我方行动而变化（比如杀敌，使用道具和部分必杀等）。

AP：行动值，战场上的行动都要消耗AP。

SP：特殊技槽。



主菜单

部队编成

装备	分为人物装备和骷髅装备两方面。人物装备方面，除了固有武器外，防具和装备品都能进行调整来提高战斗效率。骷髅装备则有“骨”装备和魔魂装备。骨是提升整体能力，而魔魂则是COS一些人物来得到能力补充。
升级	本作采取了总体经验制的概念，即战场所得经验都由队伍总体获得，战场上不能即时升级，必须等战斗完以后进行经验分配才能升级，类似著名的“《召唤之夜》系列”和“《暗黑十字架》系列”的升级系统，因此如何安排好经验的分配成了本作至关重要的一个地方了。
物品	查看已有物品，所有战场获得的物品都可以在这里进行查看，需要注意的是，战场物品会含有一些卖金物品，纯粹是换钱用的，大家不用珍藏起来。此外，一些能力道具也是在这里使用的。
改变名字	对骷髅战士进行名字变更。
编成终了	退出部队编成。

商店

买和卖	随着剧情的推进，商店的东西会逐渐增多，除了装饰品和防具以及恢复道具外，骷髅的装备也是在这里买入的，如果准备让骷髅角色上场的话，最好买好装备，否则骷髅是非常弱的哦。
武器改造	本作武器采用改造系统，使用金钱把武器等级提高。只有相应的人物角色才可以提升能力，而武器随着等级提高不光可以提高攻击力，还可以增加一些对应人物的特长数值，如希罗对应的是魔力，骑士是体质，枪手是幸运等等。
塔探索	第3章开始就可以进行塔探索了，塔探索类似其他游戏中的自由战斗，除了可以获得金钱、经验、随机物品之外，越高的塔还可以获得不同魔魂，对以后的战斗起到巨大的作用，如果有时间的话，就去塔探索多练级，如果无法战斗的话，就选择归还，塔内得到的一切都会保留。如果不是以归还状态回来则不会保留。

记录	保存游戏进度。
读取	读取游戏进度。
设定	更改游戏设定。
章节	一切都准备好的话，就进入剧情下一章了。

合体技与组合攻击

组合攻击发动条件

1.发动者HP1/4以下
2.发动LV3攻击
3.周围有同伴在攻击范围内
任何人都可以组合使用

合体技发动条件

1.一定范围内
2.两者的SP都到300

有合体技的人物

ヒロ　サト、大蛇丸、シンバ
サト　ヒロ
大蛇丸　ヒロ
シンバ　ヒロ、ソルティ
ソルティ　シンバ
ザキフォン＝チク
チク＝ザキフォン

魔魂系统

&3DM-SM

©2005 IDEA FACTORY/XPEC Entertainment
www.plumbook.cn

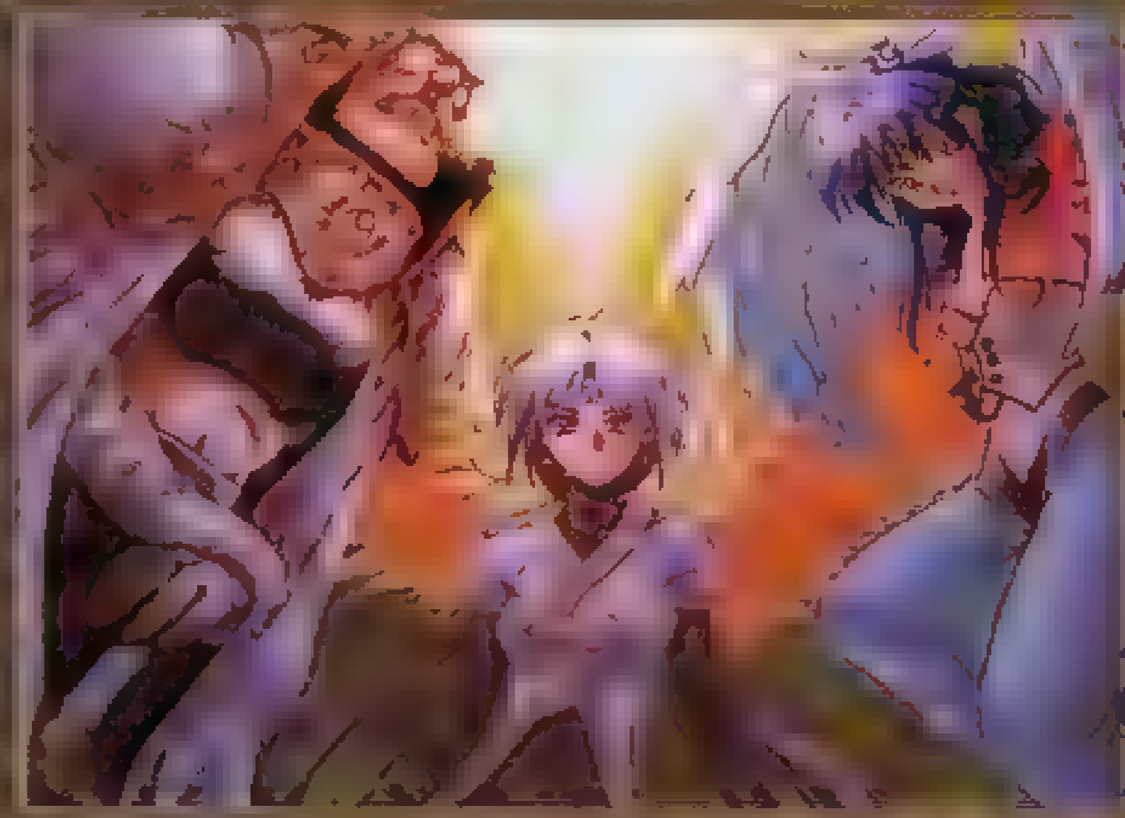
游戏攻略

[illegible]海尔盖亚也沉睡在这片大陆中。海尔盖亚，人们又称他为"NEVER LAND"[illegible]

[illegible]盖亚之间爆发了战争。最终，海尔盖亚被五个人类[illegible]大的战士封印[illegible]的魔法力和技术能力制造了天界，在那里他们成为了新的[illegible]

[illegible]

[illegible]一直持续着斗争的历史[illegible]



第一章 死灵讨伐

大魔王夏尼斯和人类女子玛利亚所生的小女儿希罗[illegible]希罗只得在[illegible]在加依泽尔感地区讨伐当地突然出现的[illegible]

第一战

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全撤退

敌人全是低级的僵尸，第一关也正好可以用来熟悉一下游戏的系统。チク防御较低，不要让他冲的太靠前，サトー和ザキフォン以及杂兵们顶在前面就行了。ヒロ的LV1必杀就十分强大，蓄满后就放。因为游戏中取得的EXP是过关后统一分配的，所以在游戏中就大胆地进攻吧!

第二战

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全撤退

战前可以强化一下ヒロ，其它三位暂时就不要管了。这关敌人数量不少，且我军处于被包围状态。一开始把人员集中一下，然后大家都蓄力等待敌人上来。如果敌人复数站在一起，就可以使ヒロ的魔招炼狱来进行范围性攻击了。ザキフォン还是很强的，一套强攻击可以将弱一些的敌人一击必杀。チク、サト 则在一旁打一些漏下的敌人就好了。

打败了僵尸后出现的那群灵体似乎是福拉娜派来的，而它们的目的就是为了要阻止希罗回城。虽然回城的时间被耽误了，但总算是成功完成了任务，就在希罗准备回城时，魔王城突然发生了大爆炸。

第二章 勇者的侵入

人类的勇者们攻入了城中，虽然他们只有少数人，但为首的一名少年勇者，他手中所拿的那把剑却是魔王城内无人可敌的。此时，大魔王夏尼斯和福拉娜已得知[illegible]

第一战

胜利条件：[illegible]击破

败北条件：[illegible]或是我方全撤退

这一战就要面对"三勇者"之一的クリス了，所以在这之前要先强化一下我方人员，否则此关肯定会陷入苦战的。我方杂兵在这关就要派上一些必杀技为魔法系的角色，这才更容易对付那些强悍的物理系杂兵。战斗中那些使剑的杂兵十分强，要优先把他们干掉，否则他们几剑下来如サト 这样防弱的人就挂了。勇者クリス很强，而且还会LV3的技能，最好使用四人围攻吧，前提是要注意之前不要有人挂掉。

第二战

胜利条件：[illegible]击破

败北条件：[illegible]或是我方全撤退

这一战就要面对"三勇者"其中的两位了，虽然只击破ランジェ就能过关，但她站在后方，前面还要面对クリス以及众多强大的物理系剑兵。这关的地形较广阔，物理系的剑兵大多都在有效攻击范围内，但是为了保留AP，还是等他们主动前来攻击吧。毕竟等他们靠近再逐个击破是很好的战术，记不住要蓄力，留着AP争取快些行动。クリス打起来和上关差不多，ランジェ只是回复人员，打起来不难。

为了不让"天魔剑"留在世界上，夏尼斯决定以自己的死来封印住"天魔剑"，福拉娜则因恐怕父亲强大的魔力使得其魂魄变为恶鬼，而随着夏尼斯一同前往了冥界。经历了和亲人生离死别的希罗决定重整魔王军旗号，建立新生魔王军向大陆的各个势力宣战，为父亲报仇。

魔导世纪997年，希罗建立新生魔王军。席卷整个大陆的战乱开始。

第三章 哥布林的抬头

[illegible]了强大的力量，因此它才成为[illegible]

[illegible]倾慕。

第一战

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全撤退

敌人是HP以及攻击力都十分强的哥布林。不过它们也就只是这两点强罢了，其它的能力比如速度等等都不行，基本上我方全员行动结束，它们才能开始行动，而且它们的攻击距离还全都是近身的。一开始先攀上左上的高地将一个哥布林合攻至死。蓄力等待其它哥布林过来。因为是高地，其它哥布林不是很快就能接近，等它们进入射程后再用LV1的技能将他们清扫。当然要注意左下攻过来的一群哥布林。因为他们的攻击力不低，所以在战斗之前最后将战斗人员都重点强化些速和防。这一战只要计算好敌人的行动格数，还是十分轻松的。



第二战

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全撤退

与哥布林军的全面决战。敌杂兵还和上一关差不多，只是攻击力略有提高罢了。起初还可用之前的战术干掉杂兵，我方选择杂兵最好是选一些LV1技能是魔法攻击的，这样好让它们在后方使用魔法。如果采取主攻战术，那么就让防高，HP高的ザキフォン和ヒロ顶在前面吧。虽然二个BOSS起初不会行动（但ゲロミュ 会蓄力），但他们的能力虽高，幸好必杀技性能却很一般，不过考虑到二人一拥而上的威力，还是各个击破好了。这关没时间限制，可以打得稳健一些。

第三战

[illegible]之前的战斗[illegible]

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全撤退

如果打前一关较困难的话，那建议还是不要进入这一关了。敌人杂兵相对之前的更为强力，BOSS则是哥布林王的妻子ビノゲママ，是一个比它丈夫还要强壮的怪物，攻击力比之前的哥布林王提高了近30点。一开始我方处于被围攻状态中，首先干掉离我军最近的高台上的几个哥布林。前两关的基本战术，这一关还是通用的，强力人员顶住，再用LV1必杀攻击还是十分奏效的。至于BOSS，最好是ヒロ蓄满了LV3后连发必杀将其打倒，否则等到它动手，那就出事了。打完这一关后会得到ビノゲママ的魔魂。

第四章 理想的世界

[illegible]

只有[illegible]世界才可以[illegible]和平，[illegible]则有着自己的想法，道不同不相为谋，商谈破裂后，两军进入了交战状态。面对着曾经的战友，面对着曾经青梅竹马的吸血鬼族公主梅米，希罗陷入了两难的地步。

第一战

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全撤退

吸血鬼的军团，比起之前哥布林军在HP上要弱些，可同时速度和魔防都要高出不少。而且最可怕的是他们的物理攻防却一点也不差。好在这关的地形对我方有利，且敌人都只会近身攻击。我方完全可以站在战斗开始时的高台上，等敌人一个个靠近，然后开打。因为爬高地需要消耗他们不少AP，到了这里他们也无力再战了。如果之前已取得了ビノゲママ的魔[illegible]，那就[illegible]装上吧，再配合上好的装备[illegible]，绝对是很[illegible]。BOSS是吸血鬼贵公子ゲラウス，虽然他的攻击力不高，

www.plumbook.cn

但取代的是强力的魔法攻击，魔力低的角色还是不要靠上去了。他的LV3必杀技带有特殊效果，要小心。

第二战

胜利条件：天使炮击破

败北条件：我方全撤退

因为バイアード13世也找来了大盗贼マンビ 和他的同伙作为援军，所以这关地图上有了一个难缠的敌人“天使炮”。地图上敌人不多，但全是BOSS级的，而且大多行动都十分快。天使炮行动虽慢，但威力惊人，对我方人员几乎是一击必杀。バイアード13世和メイミ－都是魔法攻击十分强的角色，首先把离我方最近的メイミ－打败，相对来说她较弱一些。然后再把其他敌人引出天使炮的攻击范围，再击破。天使炮威力绝大，且是范围性攻击，不过它一次攻击只要不出必杀的话，很难打倒我方的人员，但是挨下那一套攻击，我方的HP也没多少了，加紧回复吧。对天使炮也要速战速决，不然等它LV3必杀槽满了会欲哭无泪的。

第三战

胜利条件：マンビ[illegible]ギャブ[illegible]リエク击破

败北条件：我方全撤退

マンビ－背叛了バイアード，并且还将他们两父女打伤，幸亏在一旁的希罗等人尽快救出了他们。战斗是对付整个マンビ－盗贼团，敌人行动速度依然很快，不过运用一开始的地型也不会让他们占太多的便宜。除了几个盗贼外，敌人部队中还有弓手混编，虽然攻击力不高，但他们一旦集中攻击某个人物，还是会造成不小的伤害。从最初的地点开始一直向北打，消灭了起初的三个敌人后，再从东北方向西进攻。关于BOSS，マンビ－和ギャブ会在一开始就行动，能力不强的话最好还是原地待机等其靠上来再击破他。此外，要小心两个BOSS的必杀“里奥义·封神闪”。

第五章 极寒的大地

要向大陆中央发起进攻的话，后方的安全极为重要，所以希罗先越过冰海，拿下冰岛布利德巴恩。在那里，冰岛布利德巴恩的第19代皇帝流哈因开始了对抗新生魔王[illegible]

第一战

胜利条件：[illegible]

[illegible]击破

败北条件：我方全撤退

除了チコル，这关就没有其他魔法系的敌人了，所以物防强的成员在这关可以发挥实力了。这关难度不大，敌人是剑兵和弓兵的混编，剑兵的威力虽然和以前一样强横，但毕竟速度和近身攻击限制了他们的发挥，还是很好对付的。这一关ヒロ差不多也学会“烈火死灵斩”了，使用它进行大面积的攻击吧。几个BOSS实力一般，只要注意ヨファン的LV2特技就好了。

第二战

胜利条件：フェンリル击破

败北条件：我方全撤退

这次要对付的是布利德巴恩的守护兽フェンリル。其HP高达999，对火魔法属性十分弱，必杀和一般攻击不是同一种属性。所以对付其还是用擅长火系攻击和全方面攻击的希罗。希罗强的话，另外几人就在一旁当啦啦队或是帮助吸引攻击就行了。希罗能力还不够的话，那就大家一起上。フェンリル行动速度慢，且希罗的LV1必杀对其伤害较大。



第[illegible]战

进入方法：之前的战斗结束后选择[illegible]

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全撤退

这一战竟然又面对以マユラ、スガタ、ラミア三魔女为首的魔族魔法军团。因为此关敌人绝大多数都是魔法系，所以开战之前一定要加强我方的魔力。此关地势对我方较不利，敌人居高临下，且都是远程攻击，所以要采取集中进攻的打法。三个BOSS中，最强的マユラ惧怕火魔法，与她对战时，希罗的LV1必杀十分有用。注意三个BOSS是会主动行动的。战斗后获得マユラ的魔魂。

第六章 母亲

希罗的存在，让圣神科莉娅感到苦恼，为了更好地对付她，科莉娅利用希罗死去母亲的身体制造了一个听命于自己的神之使徒[illegible]艾拉。而此时，居住在汝尔霍克火山的飞翼族们也得到了神谕向新生魔王军宣战了。

第一战

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全撤退

敌人全是飞行单位，所以是无视地型效果的，也就是说以前那种利用地型的战术便很难管用了。这关不要打防守战，利用一部分敌兵行动慢的弱点，尽快击破他。四个BOSS十分分散，逐个击破比较保守。如果之前获得了マユラ的魔魂，让魔法力强的杂兵装上，然后强化一些魔力，在这关出击便可以起到很好的作用。毕竟这些飞翼族们的魔力不高。

第二战

胜利条件：[illegible]击破

败北条件：我方全撤退

这一战相对前一战要简单一些，原因是我方出场位置不错，敌人只有一个BOSS，且离得较远，就算是她主动移动在短时间内也打不到我方。全员能力较强的话，可以分左右两路出击，如果能力较弱还是建议集中在一起行动。敌杂兵还是用魔攻可以轻松搞定，BOSSアイラ很强，特别是她的LV3必杀，此外因为她拿了神枪“星痕”所以一般物理攻击也是超强的。对付她火系招术还是能起到极佳的作用，剩下的就用力量和力量对拼吧！

第七章 极东的飞龙

东边的岛国至町幕府国的君主大蛇丸也带着他的部队向新生魔王军发动了进攻，至町幕府国[illegible]佐藤的故乡，面对着故乡的军势，他又会做何想法呢？而且听说在对方军队中还有他以前的恋人不如归。

第一战

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全撤退

地图开阔，敌人较为分散，这一关打起来还算轻松。小心敌人的忍者和枪手，忍者速度很快，枪手则是射程较远。足轻没有什么威胁，倒是那些防颇高的僧侣要用魔法来对付，物理攻对他们的作用不大。最首要的就是先消灭忍者和枪手，他们会对我军弱一些的人物造成很大伤害。

第二战

胜利条件：大蛇丸、不如归、莲击、新山击破

败北条件：我方全撤退

敌人的配置有10人，三个忍者，三个枪手，四个BOSS。忍者和枪手的打法和上关差不多，至于四个BOSS则是各有所长各有所短了。不如归的速度虽快，但攻防不行，可以速速将其击败，新山的防是一分高，但对魔攻击的耐性不强，也很好搞定。莲击没有太突出的能力，但弱点也不明显，按照以前打BOSS的方法即可。最后就是极东的飞龙大蛇丸了，这家伙的攻击力超强，虽然没LV3的必杀，但其它两招已是十分无敌了，建议打他时所有人时刻保持HP全满，多用魔攻。

第八章 对面

人类势力中最强的军团，弗劳威斯塔军团出现在了新生魔王军的面前，一个个强大的人类势力的出现，希罗和她的新生魔王军能撑得住吗？

第一战

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全撤退

敌人基本上全是近身物理系，用魔攻很轻松就能搞定，BOSS虽有5人但实力都一般，只需要注意擅长魔法的老头参谋即可。因为两军是正面交锋，所以基本上就是力和力的对抗，注意多使用大范围攻击吧。

第二战

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全撤退

和之前的战斗无任何区别，只不过敌BOSS从5个变为了3个罢了，按上一战的打法进行吧。

第九章 异界之魂

从鲁奈修公国的新任女王莉德尔·斯诺那里，希罗等[illegible]了他将要毁灭世界的野心。原来，影是大魔王体内怨念与邪念的结合产物，当年大魔王害怕他的力量而将其[illegible]所以他才得以复活。

正在忙着想对付影的[illegible]



第一战

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全撤退

这次的敌人是完全的物理系了，虽然攻防比之前的敌人强了些，但速度却低得要命，算好格数将他们干掉吧。可能是圣骑士的原因，魔防似乎比其它物理系敌人高那么一点点，当然只是一点点，无伤大雅，还是用魔攻华丽地战吧！要注意的是他们的HP颇多。打到现在，其实大多的物理系敌人都可用之前得到的マユラ的魔魂来对付。

第二战

胜利条件：[illegible]击破

败北条件：我方全撤退

如果不尽快打倒魔攻很强的シャロン，那这一战的难度就大了，因为敌人中只有她会远程攻击，加上她还处在高地位置。最好是派人把她引过来，推荐チク。其它的敌人则全是近身物理系，以现在ザキフォン和ヒロ的能力来说对付他们还是够的。最后是白狮子グリ ザ，他拿着圣剑兰冈多，而且LV2就可以使用强力必杀，不仅如此，他的LV1也是强力圣属性魔法，ヒロ还是不要离他太近，否则会被圣属性的攻击大伤。对付他，最好还是ザキフォン配合魔攻最好。グリ－ザ－一开始就可以放LV2的必杀，千万不要把他引过来，否则他一冲进来就会必杀……那个威力……

第十章 憎恨的[illegible]

[illegible]

3DM-SM

www.plumbook.cn

第一战

胜利条件：敌全灭

败北条件：我方全撤退

因为有魔法系的敌人混编，这一战的难度比起之前的有所增加，但打到现在一般的杂兵战已不可能有太大的难度了。本关基本上是平原地型，就采取速攻吧，适当使用范围攻击。如果已学得魔界桩.轰炎，那就蓄LV3的能量进行大屠杀吧！

第二战

胜利条件：[illegible]击破

败北条件：我方全撤退

似乎勇者シフォン并不强到哪去……其它两位的能力也只是平平。这一战主要还是小心魔法单位。将敌人一个个引出来干掉，最后再打倒三勇者，这样打起来十分轻松。此关开始，尽量将敌人全灭为妙，因为后面的战斗难度会大一些，需要更多的EXP强化我军。

第三战

胜利条件：[illegible]击破

败北条件：我方全撤退

暗黑贵公子ジャドウ的实力……这真的……连上一战的シフォン也不如，除了必杀强些，几乎无其它威胁，但要小心他的必杀附带特殊效果。其它的杂兵都是接近于哥布林兵的性质，力量强但速度魔力都不行，用魔攻很轻松就能解决，这一战没什么难度。

第四战

[illegible]之前的战斗[illegible]

胜利条件：[illegible]击破

败北条件：我方全撤退

和上一战没有什么太大的区别，ジャドウ变身后力量的确增长了不少。不过总的来说实力还是一般，魔攻现在对他来说起不到太大作用了，还是多靠必杀和物攻来取胜好了。他一出场LV3的必杀槽就已满，不要冲过地图的一半，否则他会主动出击发动必杀，他的真魔界桩.黑灵阵十分强悍。其它的杂兵和上一关打法无异，该怎么打就怎么打吧！

路线分支：在第十章第[illegible]战后，选择第[illegible]项进入"假想模式路线"，选第[illegible]项进入"历史模式路线"。

假想模式路线

第十一章 [illegible]

[illegible]

第一战

[illegible]

敌人是暗黑精灵族，自然对于暗黑魔法的防御有较高的耐性，所以在作大面积攻击时，尽量少用希罗的那招"烈火死灵斩"了。杂兵们都会使用LV2的特技，而且还带有暗黑特效，所以提前准备好药品吧！因为地型不佳，我军还是待机将杂兵引下来干掉，毕竟攀登高台对我方不利。BOSS方面，只有シ－フォ ム的攻击力较高，再就是小心フロミネント的LV3必杀攻击。

第二战

[illegible]

与深绿精灵族的一战，他们对土魔法的耐性较高，但似乎我军中也没人能使用这类魔法，那就无视吧。从能力上来说他们比起之前的暗黑精灵族要差些，不过这关我方却处于一个不利的形势，那就是被敌人围困。首先去击破南边的敌人，再将北边的敌人吸引过来干掉。アゼレア虽然使剑但不善物攻，且防守等数值也不高，利用强力物理攻击围攻比较安全。最后要注意，敌人因为是风之精灵所以移动速度很快。

第三战

[illegible]

这关倒也没什么特别的，敌人是清一色的物理系战士，没有BOSS，且能力也不强，只是HP高了些，能打到现在，对付它们自然没问题。也是采用先打南再打北的突围战术。

第十二章 [illegible]

[illegible]

第一战

[illegible]

ルドーラ和ゲラ都是魔攻系，且他们两人并不是太强，需要注意的只是他们的必杀都带有特殊效果。杂兵众多，但似乎还没之前的强，魔法对他们依然是十分有效的。利用这一战敌人行动速度慢的优势迅速击破吧。此外，到了这一关我军的固定出场四人差不多都该学会LV3必杀了，好好利用它们发动范围攻击吧。

第二战

[illegible]

ルドーラ使用了强制进化秘法后，力量较之前加强了不少，特别是HP的增加颇为明显。敌杂兵较弱，还是可以轻松解决的。至于ゲラ，派个魔力高的成员将它引下高地，再打倒为上策。一开始ルド ラ的必杀槽并未满，如果想速战速决的话，可以一开始就进入他的射程，再将他引过来围攻至死。如果想多获得些EXP的话就慢慢打，先把杂

历史模式路线

第十一章 [illegible]

[illegible]

第一战

[illegible]

敌人是魔族狂战士，物理攻防比较高，没什么太高的难度，注意拉开距离逐个击破。这一战惟一要注意的是收集假希罗的必杀，她的服装是不一样的。

第二战

[illegible]

敌人是魔族军队所属的特种部队，由アリウエス和シーグライド两名大将率领。而我方只有两名角色，面对敌人大军，实力不足的话还是乖乖撑到50CT吧，事先多准备一些回复药可以保险一些。两名主将和附近的敌兵会上前冲，注意他们的行动范围，随时调整自己的行动。シーグライド的能力很强，尽全力先消灭他吧！

第十二章 [illegible]

[illegible]

第一战

[illegible]

敌人是士兵加僧侣的组合，没有太大难度，先解决离我方比较近的魔法系角色再边前进边解决敌人。

第二战

[illegible]

敌人配置基本同上一战，手拿魔剑的アレース位于后方，会不断给自己蓄力。逐步推进阵地后就要小心他的LV3攻击了，威力很大。アレース本身抗暗属性很强，必杀又是暗属性的，所以事先可以配好相应的防具。战斗时也要注意希罗的LV2对其效果不大。此外，还可以通过控制士气来遏制他的必杀，战斗胜利后得到他的魔魂。

第十三章 [illegible]

[illegible]

第一战

[illegible]

敌军是由物攻为主的部队构成，所以基本的战术还是诱出后逐个歼灭。BOSS的人形态能力不高，灭完杂兵后上前就能轻松解决。



www.plumbook.cn

兵引过来消灭。对付强化后的ルドーラ时，魔法就不实用了。多用物理攻击吧，特别是ヒロ的LV2必杀，一定不能使用。

第二战

敌杂兵有所强化，攻击力变得颇高，小心不要被他们围攻。BOSS ゲラ，上一战怎么打，这一关就照着做，他虽然强化了一点，但毕竟只是杂兵实力啊！因为敌人无强力必杀，可安心作战。

第一战

圣骑士们的防普遍很高，高达170多，虽然他们的攻不是太高，但HP和高防使得这一战必定是场消耗战，多准备些药品吧。这关敌人都站在高处，我军还是使用等待战术，派防和HP高的ザキフォン引他们过来也是不错的战术。三名女神官的魔力都不弱，且都会回复魔法，尽量争取一次干掉一个，不要让她们互相加血。当然，她们起初的必杀槽都是空的，要蓄起来也要一段时间，最好计算好时间，不要我方刚冲过去，她们就已蓄好了必杀。

第二战

斗神威布是永无世界的最强者，可惜为了能让我们过关，他的实力和剧情中所表现的差别十分大。不过就算是这样，他现在的数值相比之前的BOSS来说也有质的飞跃。幸好他离我军出现处太远，只要不去引他，他是不会主动过来的。杂兵是被我军围住的天使们，他们并不强，防和圣骑士差不多，而且攻击力还偏低。一开始主打防守战，等着他们靠过来再歼灭。ウェイブ还是要最后一个打，此时他估计已蓄好了LV3的必杀，找个HP多的角色去消耗掉，然后再围攻他吧！切记在他LV3必杀满时，一定不要让我方角色靠在一起！

第一战

本作的惯例了是每章的第一战都是热身战。这战的杂兵水平一般，按照常规打法打吧。因为快要作最后决战了，所以有XP和钱就不必吝啬，好让这几场战斗越来越轻松。不过还有一点要注意的，这一的敌魔法师一出场都有2级的必杀槽。

第二战

クリス的能力和杂兵无二，只不过是速度很高，而且还会主动行动，不过这样对他更不利，一旦他走进我方的攻击范围，几下便可解决了。シフォン实力也很一般，之前能把斗神击败，这个小P孩就没啥可怕了，而且他一出场连必杀槽都没有，想发动必杀还要等一段时间。尽量多灭敌人赚取EXP吧！

第三战

不愧是勇者，打倒了还能再站起来。这次是三位年轻的勇者一起出击了。他们的实力可比之前要强很多，而且每人还都有2级的必杀槽，特别是シフォン一出来就是3级的必杀槽，所以一开始不要进入他的攻击范围，大家最好离他远些。先清扫杂兵，回过头来再对付三勇者。和之前一样可以先把速度最快的クリス击破，因为相对来说，他是最好打的BOSS。对于ランジェ，可以先耗掉她的必杀槽，方法很简单，只要欺负一些她附近的杂兵，她就会使必杀补血，没了必杀，以后打起来也方便了。

第二战

虽然只有BOSS一人，但是变身后的它能力大涨，不过行动力不高。本身具有暗属性耐性，必杀也带有暗属性，因此要注意装备的选择。小心它的普通攻击也是范围性的，所以前进的时候我方要注意拉开距离。一般挡下第一波攻击后就没什么威胁了，注意回复后就一口气干掉它吧！

第一战

第一战面对的是魔王军的先锋队，部队还是物理攻击单位为主，因此没什么好说的，一个个诱出就行。在本战中可以熟悉一下新加入的三名角色，实力还是很强的，特别是合体技。好好利用能使战斗轻松不少。

第二战

华丽的一战，魔王军的精英尽数出动，因此难度还是不小的。首先是他们的必杀有不少都带有特殊效果，不仅威力可观，而且会削减我方士气，因此要准备几个士气上升的道具。其次是敌将主要是魔法攻击为主，而且威力也不俗，所以一定切勿贸然上前。可以考虑先在原地使用道具提升SP槽和士气，等敌人上前后使用范围必杀一网打尽。同时要注意适当地回复。

战胜他们后，希罗要上前砍了影，结果被小雪拦下。她劝说希罗不要被愤怒占据了内心，否则就会像影那样……原本已被打败的影，此时内心已被悲伤和愤怒所控制，展现出其本质——魔界兽残暴的一面，也就是真影。

第三战

变身后的真影，实力变强了些，不过HP相对而言就比较少。由于他会主动上前，我方如果有部队在其攻击范围内的话则必然遭到其LV3的必杀攻击，因此一定要先挡下。不过现在我方人员通过调整装备，再加上使用道具，顶住攻击后应该就能充满几条必杀槽了。那么……热情地用LV3必杀招待他吧。

战斗结束后，小雪请求希罗将她和影的灵魂狩取，这样她就能封印住影，结束这场悲哀的战争。希罗狠了狠心……镰刀闪过，战争……真的就这样结束了么……

第一战

敌人是一小队一小队上来的，给希罗和辛巴（或者其他人）装备上一开始就能使LV3必杀的装备，然后派防高些的角色把敌人引出来就能轻松解决。

击退先锋队后，索鲁迪率主力部队出现，并交代了自己的真正目的。原来他是迪克兰德大陆派来的奸细，伺机夺取永无大陆的霸权。大家当然不可能把好不容易才得到的和平拱手送出，战斗势不可免。

第二战

打到现在，相信大家基本都有经验了吧！无非是调整装备挤满SP槽，诱出敌人后再轰。当然，事先得备好几个士气上升的道具。

战斗结束后，正当希罗要上前处决索鲁迪时，一个叫[illegible]的小孩上前阻止了他。[illegible]索鲁迪正是因为他被扣为人质才[illegible]叛了友辛巴[illegible]，最后辛巴和大蛇丸的[illegible]下

www.plumbook.cn

第四战

和五勇者决战之前的杂兵战，这个就没什么好说的了，打吧。需要注意的是，我军起初是被围攻状态。

第五战

这关的配置倒也干脆，敌人是五勇者外加五个弓兵。好在我军出场时离他们较远，一开始还是把弓兵们全引过来干掉为佳，不要去惊动五勇者。干掉完弓兵们后，再引グレイ和ミリオン过来受死，因为他们两个算是较弱的。接下来，要引グロミュ一是个难事，因为他可能会随着グレイ和ミリオン一起过来，最坏的情况下他会跟着ラ一デゥイ夫妻一起过来。ザップ·ロイ的魔法攻很强，打倒前三位勇者后，要立刻打倒她，否则我军会遭到重创。至于ラ一デゥイ，一出场有LV3的必杀槽，必杀威力巨大，不到战斗的最后也不要去惹他。打ラ一デゥイ时，注意吃药，因为他的HP很多，可能会陷入持久战。对付ラ一デゥイ还有一个办法，那就是找两个人站在他射程范围内，然后诱使他使LV1必杀，一旦他不能使LV3必杀，打起来也会轻松些了。

[illegible]

第一战

反正是最后一章了，把该用的EXP全用掉，钱全花掉吧！武器的段数尽可能地全锻造，争取可以每一击都能把杂兵重伤。这一战的杂兵全是天使，和上次的不同，这次有魔法天使混编在其中，幸好她们离我军都不算太远，优先击破吧！

第二战

和上一战相比倒是简单了些。第一，敌人能力弱了些。第二，他们出现在正前方，不再像前面那关似的几乎将我军全围住。快速打完，准备下面的战斗吧。

第三战

四位大神全都是魔法攻击型，而且其威力之大是不可想象的。双女神的防和HP较低可以优先打倒，智慧之神和圣神就麻烦了，他们的防和HP均很高，特别是科大神一出场必杀槽就满了，可是因为士气原因，并不能放出，尽量把她的士气控制住吧！总之在开战之前，先装备些提高魔力的道具，否则会被大神们打得很惨。另外，不要以为这一战就结束了，还有下一战，尽可能多赚取EXP吧。当然了这关待机战术还是有效的，先杀杂兵蓄必杀槽然后用必杀连攻，这样可速战速决。

第四战

吸取了其它三神的力量，コリ一ア进化为了最终形态。这样的确让HP增加了一些，能力也提高了一些，但似乎变化不大。其实最可怕的是她在这场斗中会主动发LV3的必杀，这就要当心了。要是我方全在其范围内可能就会被全灭。最终之战，不要保留了，把该用的全用上，打倒了强化コリ一ア，这个假想模式就通关了。（不过这假想模式的剧情写得还真扯。）



索鲁迪和他的心腹们重新归顺了辛巴帝国。

[illegible]

第一战

战术基本同上一战。先派一防御高的角色上前诱敌，由于地形比较狭窄，所以敌人很容易聚集起来。但是千万不要太靠前了，否则一旦陷入围攻的话很容易挂。然后派SP槽为LV3的希罗与大蛇丸稍稍靠后，其他人使用道具提高士气。等撑过第一回合敌人的猛攻后，再行动时使用两人的合体必杀就能轻松清屏！

第二战

接下来面对的是冥王。他的远程魔法攻击特别厉害，所以上去诱敌的角色最好不要进入他的射程范围内。之后的战术基本和前一战雷同。



◆ 通关后的要素 ◆



通关一次后，再读取通关后记录就会保留一切上次通关时的物品和金钱再进行游戏，而且在进行游戏时会解除强制出击的锁定，这样在战场上就能自由出击了。在二周目可以进行灵之塔60层以上的探索，而且通过了100层的灵之塔后，就能挑战[illegible]

NEXT交战。

◆ 结束语 ◆

[illegible]

但其中的改动以及不合理处实在是太多了，甚至让人无法看下去。不过，这个游戏因[illegible]无大战时人物的图鉴[illegible]



& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 孟波波 编 多边形

让激情和青春在赛道上飞驰吧！



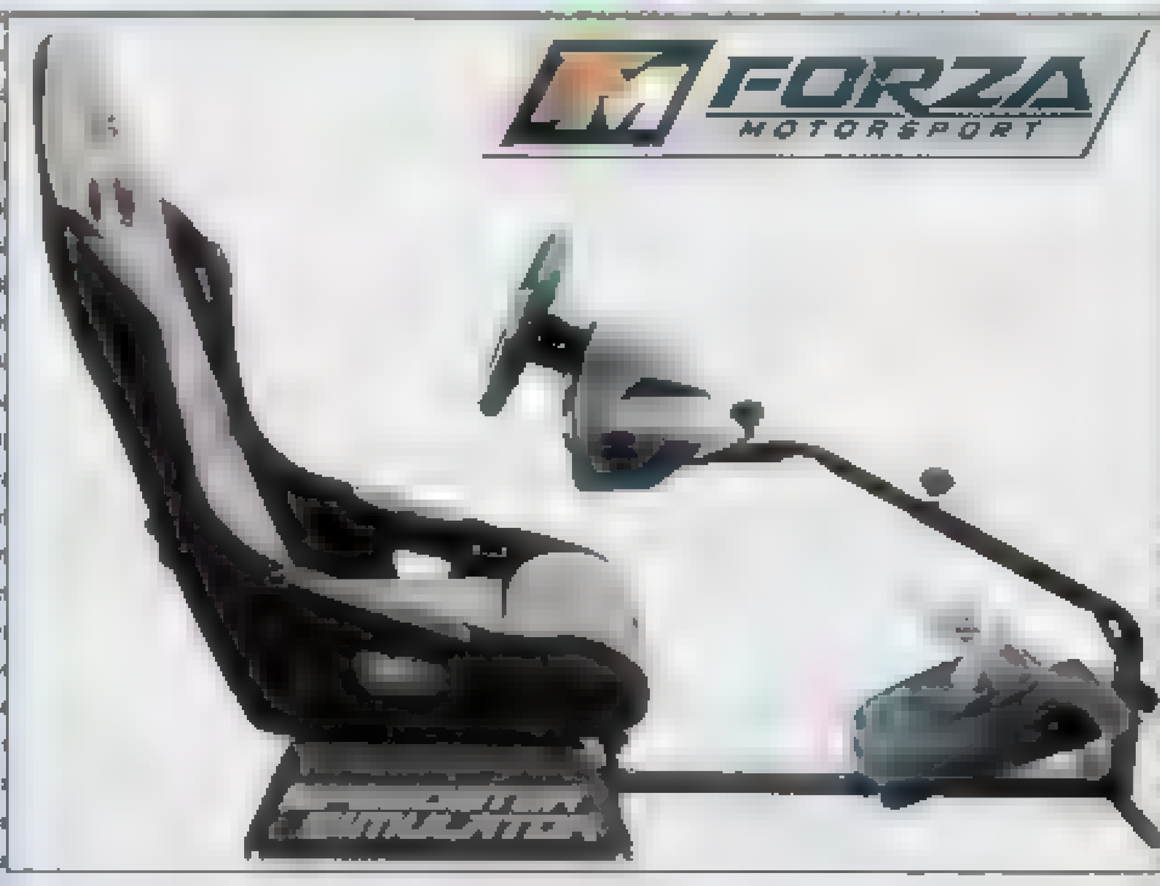
FORZA MOTORSPORT

攻略透解 Guide Through

飞驰竞速	Microsoft	RAC
Xbox Forza Motorsport	2005年5月3日	中文版

操作列表

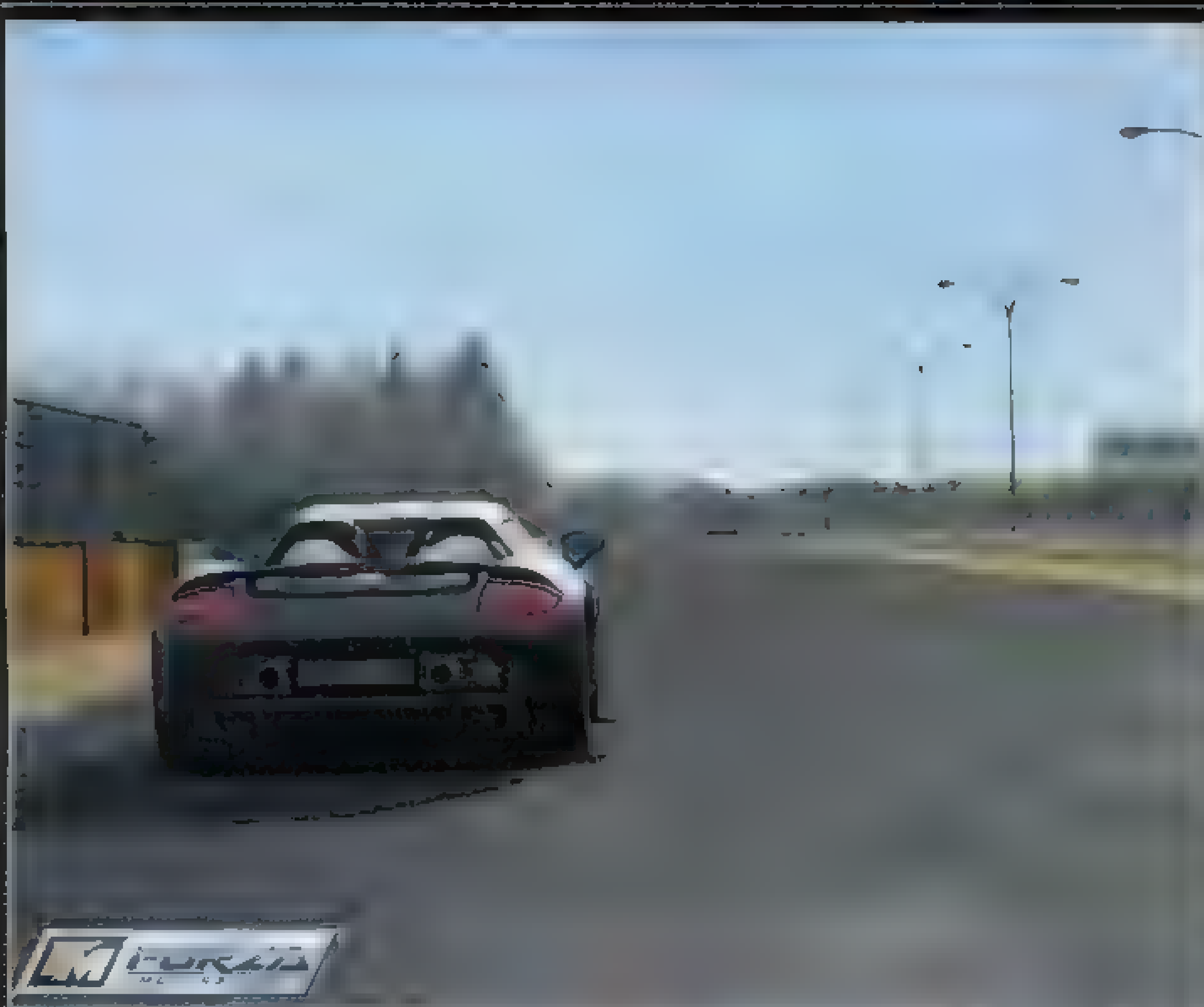
按键	作用
左摇杆	控制方向
右摇杆	切换视点方向
L键	刹车/倒档
R键	加速
A键	手刹
B键	上档
X键	下档
Y键	看车后
黑键	切换视角
白键	显示指示器
开始键	暂停



▲造价不菲的专用控制台　有钱人的玩意儿。

《飞驰竞速》之于Xbox正如《GT赛车》之于PS2，同样是两部主机母公司的扛鼎之作，同样寄托着为本平台开天辟地的重任。在"《GT赛车》系列"已经得到了广泛的赞誉和推崇的今日，《飞驰竞速》能否为微软的赛车游戏品牌打开一席之地，全要仰赖这可能是次世代主机发布前的最后一作了。Forza这个单词在拉丁语里面的意思是　加油、加速，但这并非是一款一味强调速度感的赛车游戏，它和"《GT赛车》系列"打的是同样的旗号　拟真！之前曾经出现过许多以真实性标榜自己的赛车游戏，其假想敌无一不是"《GT赛车》系列"。久而久之，各种媒体或团体或个人所册封或号称的"《GT赛车》杀手"便不绝于耳，可惜绝大多数都以完败告终。很多玩家满心期待地拿起这些游戏，结果开了一圈就开始骂娘，第二圈想扔手柄。第三圈还没开完，便被束之高阁了。到底《飞驰竞速》是会遭到这样的待遇，还是能在江湖中另立门派，还要经过我们这回巡礼再见分晓。

游戏模式任你选择！



在游戏开始建立好玩家档案后，我们便正式进入了《飞驰竞速》世界，主画面的游戏选项包括：过关挑战赛、职业赛、多人游戏、计时赛和自由赛车模式。

过关挑战赛顾名思义，是不断地闯关，每关即一个系列赛，由两到三个赛事组成，必须赢得全部赛事的冠军后才能进入下一系列赛。赛道上共有八部赛车和你竞争，不过都是同组别的。由于比赛的圈数并不多，所以建议选择同组别里的一级车，这样在模拟排位赛中能够获得靠前的名次甚至是第一名，这样只要发挥正常，基本可以稳拿冠军。当然你也可把职业模式中自己改良过的车拿到这儿来。每获得一个系列赛的胜利，便会将几辆原来锁定的赛车解锁，下一个系列赛也会自动开启。

多人游戏也是Xbox的一大重要方向，最被微软倡导的当然是使用Xbox LIVE，只要你那里网速还可以的话，就能够在网络中和全球玩家充分交流的，可惜网上大部分人的水准都比较烂。当然如果没有网络条件，你也可以享受分割画面对战，或者是局域网连接的对战，不过前者不得不忍受急剧下降的画质和缩小的画面，而后者对硬件的要求就更高了。

计时赛是很普通的模式，在单一赛道上不断挑战自己所创造的纪录，不过只能使用游戏指定的车辆，这样的成绩，更具备横向的可比性。

自由赛车模式基本上是让初学者熟悉一下赛道和游戏操纵的地方，你可以选择环形或者条形赛道，在其中尝试尽可能多的你所能想到的花样和恶作剧，或者欣赏风景，还可以选择由雪糕筒围成的趣味赛，而本作的重中之重还是职业模式，和《GT赛车》的GT模式一样，《飞驰竞速》的绝大部分乐趣也集中在这个地方。

让我们成为职业车手吧！

在进入职业模式之前，你必须选择你所在的大洲，有欧洲、亚洲和北美洲可以选择，一旦决定便不能更改，不过这个选择只会影响到你所购买到车辆的价格，并不影响你收集到所有的车辆和打开所有的赛道。

本作中按照车辆的马力、轮胎抓地力、车重等几个因素把所有车辆分成了D、C、B、A、S、R六个组别，每个组别还细分1～4级，1级为最高。D～A组全都是市售的量产化性能车辆，S组则是稀有的限量生产超级跑车，比如法拉利F50、保时捷Carrera GT等，而R组的可都是经过专业改装的赛车，有房车、GT赛车等，而在这个组中最高级的莫过于那些貌似鬼怪的勒芒大赛原型运动车了，它们是本作中性能最为强劲的车体。你可以用手边仅有的两万多货币购买一辆D级车，建议购买D1车辆，这样在初期大多数比赛中都会占有优势，笔者选择的就是奥迪TT。本作中除了客观的数据，还使用了直观的评分来显示车辆状况，共五项：车速、加速、刹车、操控性、稀有性。前面五项全部用来描写车辆性能，而最后一项则是表现车辆独特的指标，一些未经改装的民用车此项数值很低，而那些专业赛车均超过9甚至满分10。而稀有性指数能带来的好处，我们会在后面讲解。

在你的职业生涯中，通过不断的比赛，你能不停地累积经验，而在本作中更设计了等级系统，当经验累加到一定程度的时候，就会升级，最高可以升到五十级。每升一级都会得到相应的升级奖励，一般都是和某某厂商建立良好关系，然后买他们的产品可以得到一定折数优惠，低等级一般是9折，高了以后则会增加到七五折，而每升五级，比如达到第十级、第十五级等就会得到一辆奖品车，并且将某个厂商的车辆解锁，从45级开始，每升一级都会得到一辆奖品车，并且都是巨牛无比的超级跑车，比如保时捷卡雷拉GT、法拉利ENZO等，不过需要注意的是，升级得到的奖品会因为你所在的地区而产生差异。

3DM-SM

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved

职业生涯的最底部有一个难度设定选项，千万不要忽略这一项，因为快速增加奖金离不开这里，在这个界面里面，我们共可以看到八个可供调整的选项，每改变一项，你的奖金百分比就会产生15%-20%的变化。

建议路线 这是一个非常实用的功能，特别对于早期不熟悉赛道的时候很有帮助，绿色箭头代表加速，红色箭头代表减速，只要实际掌握正确，一般都能够中规中矩地完成比赛。但是熟悉赛道后，你完全可以关闭这个辅助选项，这样你能够增加15%的奖金。

AI难度 共有三档，简单、普通、困难。选择简单会倒扣15%，普通则不加不减，若选择困难则可以增加20%。不过这个百分之二十可一点都不好拿。对手的实力陡然增强，会给你造成极大威胁。如果你的水平足够好，赛车性能足够强的话，不妨选择困难。

损坏 也有三档可以选择。如果选择拟真的话，可以增加15%奖金，不过所有的碰撞和错误的操作都会对车辆产生损坏。严重的碰撞不但会造成车身损坏，更会影响诸如转向、刹车、排档甚至发动机动力等。如果说碰撞可以通过谨慎的驾驶来避免的话。那么一些错误的驾车习惯带来的损害就很难忽视了。记得以前我去街机厅，看别人玩《头文字D》，发现很多人竟然先减档再减速！虽然在头文字D中，这样的操控并无大碍，但如果在真实情况当中，则会造成发动机的高速空转，使得汽车暂时失去动力，更可能导致发动机因为转速过高而烧毁的现象。每当这时游戏便会提醒你，你的发动机受到了损伤。所以，大家一定要注意这个问题，要让发动机始终处于健康转速内，不然，辛辛苦苦得到的奖金全都用来修车了。

轮胎损耗 可以选择关闭不过那可是要倒扣15%。选择开启的话，长距离比赛会变得非常有策略性，什么时候进维修站加油换胎、比赛开始的时候用什么轮胎等等都是很有学问的。

TCS TCS又称循迹控制系统。汽车在光滑路面制动时，车轮会打滑，甚至使方向失控。同样，汽车在起步或急加速时，驱动轮也有可能打滑，TCS就是针对此问题而设计的。打开后会极大地改善打滑现象，所以不建议关闭。

ABS 防抱死系统是一种具有防滑、防锁死等优点的安全刹车控制系统。没有安装ABS的车，在遇到紧急情况时，来不及分步缓刹，只能一脚踩死。这时车轮容易抱死，加之车辆的冲刺惯性，便可能发生侧滑、跑偏、方向不受控制等危险状况。而装有ABS的车，当车轮即将到达下一个锁死点时，刹车在一秒内可作用60至120次，相当于不停地刹车、放松，即相似于机械的"点刹"。对使用手柄的玩家，我还是建议将它打开，因为手柄按钮实在太容易一脚踩死了。



排档 可选手动排档和自动排档，这没什么好说的，当然是手动排档，白赚的15%。

STM 电子稳定系统，顾名思义，起到稳定行车路线的作用，当系统传感器侦测到汽车的行车角度要发生比较大的变化时，便会介入控制，自动调整车速、和分配前后轮动力，尽最大可能让车辆路线不发生重大变化。不过这可是名副其实的甩尾杀手，如果确实想潇洒地飘过弯道的话，还是把它关了的好。

综上几项，如果选择最高难度，将所有辅助选项关闭的话，你最多可以获得两倍于原来的奖金，但稳妥地选择是将最后三项电子辅助打开，它是你能获得最快速度的保证。

比赛获得奖金以后，你可以来到汽车厂商处购买车辆，本作共有约60家车厂230辆左右的汽车，不过游戏初期一半以上的汽车都被锁定无法购买，你必须通过不断地升级来打开这些隐藏要素，本作中车辆的价格差距还是比较小的，最低的D4约两万，最高的R1也只不过五十万，并且二手车的卖出价格相当高，加上比赛奖金，所以买下几辆顶级赛车并不是难题，不过需要注意的是，地域问题同样影响着购车价格，比如你设定自己为欧洲，那购买亚洲和北美的车辆就要相对贵一点，这也就是地域稀有性。

除了在厂商店里购买，你还能通过车库里的车辆交易来购买其他玩家的赛车，也就是读取别的玩家的纪录，然后用较为便宜的价格从对方车库中购买车辆，《GT赛车4》中也有类似功能，不过经改装的项目不会随车附带。

将我的爱车调校到最强！



本作对车库的定义也是举足轻重的，其扮演的角色相当于《GT赛车4》中的我的家和汽车维护中心。

在"我的车辆"(也就是车库)中你可以在此观察和更换你购买或被奖赏的车辆，除了粗略的浏览外，你还可以调查其各种详细的技术数据，包括马力、扭矩、最高转速等等，其数据之完整甚至超过了有百科书之称的《GT赛车4》。除此之外，变卖车辆也可以在这里进行，而且本作的二手车价颇高，如果跑的公里数少，几乎能卖到七折甚至八折。

由于比赛前没有校调，所以对车辆的调整和测试就在要这里完成了，作为一个强调真实的赛车游戏，《飞驰竞速》提供了丰富的调整选项。

轮胎 拉动指示条可以调整轮胎的胎压，说俗了就是充多少气，前后轮胎压的差别会比较明显地影响到车辆的弯道性能。

齿轮装置 这个调整经常会用到，根据赛道直道和弯道所占的比例，来调定合适的齿轮比。如果你觉得逐档调节过于繁琐的话，可以直接调整最终传动比。

刹车 本选项共有三个小项：平衡、压力、手刹。第一项是分配前后轮的刹车力度，以控制转向过度和转向不足，后两项都是调整刹车卡钳的卡紧力度，力度太大容易抱死，太小则会没有作用。

空力设定 下压力！下压力是赛车在弯道行进中稳定的关键，高的下压力能够帮助赛车犹如吸铁石一般牢牢吸住赛道，不过要做出的牺牲就是降低了极速。

阻尼 这里两个选项的数值都是控制弹簧受压力后回到原来位置的速度。数值高的速度慢，也就是我们常说的弹簧变硬。阻尼值的高低能够影响车辆转弯时的状态。

防倾 一般在赛车上都有许多用来固定车身的防倾杆，这是用来抵御车身受到的离心力等外力。对它的调整能够改善转向不足或者转向过度。

轮胎定位 可以选择轮胎内倾还是外倾，前后轮的形状不同会得到不同的转弯性能。

差速器 被分为加速、减速和四轮。分别对应不同的情况，适当的数值能够更好地分配内外侧轮的动力，帮助提高弯道稳定性和速度。

弹簧 它的最主要功能是控制车身离地高度，离地低可以使车辆更稳定，但无法适应颠簸的路面。离地高则正相反。

将赛车调整得如何，不上跑道是不知道的，所以当你完成校调后，别忘记开上测试赛道。真正专业的车队就是通过上百圈的不懈测试，才获得理想的设定数值。

在购买升级套件方面，这里有三种升级项目，分别对应性能、外观和操控，而每一项的升级改装都会增加稀有性评分，其好处就是在赛后的奖金汇总中增加相关项目的奖金获得。

性能升级 这里所有的升级项目的目的都是为了增加马力，有发动机程序优化、排气管改造、涡轮增压、机械增压等。

操控升级 这里的所有项目都是为了优化操控性，有悬挂升级、轻量化、差速器改装、轮胎购买等。

不少人存在一个误区，认为只要砸钱，把车子的马力改得越大越容易赢得比赛，殊不知，马力一旦提升，整个车身的各处的部件甚至是底盘都要作变动，这也就是为什么超级跑车比一般跑车只多出一两百马力却要贵好多倍的道理。驾驶一辆没有操控性的马力机器是毫无意义的，尤其是一些赛车，其本身的状态就是处于被校调到最理想的，如果这时一旦大幅度提升马力，反而会破坏其原有的平衡性，所以，对于赛车，除非是比赛极速，一般最好不要对动力下手。

而对于一般车辆的改装，笔者列出了以下几个项目供参考：

轻量化 这是对比赛有百利无一害的改进，更轻的重量能够让车辆的加速迅捷，反应灵敏，而第二阶段由于性价比太低所以不推荐。

飞轮&离合器 这一项可以加强换档的反应，并缩短由于换档而带来的提速延迟，间接提高了马力而不损失操控性。

火花塞&排气管 这两项是可以用较低廉的价格换来可观的性能提升，但由于幅度不是很大，所以原来默认的数据基本可以不动，刹车和动力加强了，制动性能也不能忽视，而强有力的赛车刹车碟是安全行车的保障。

变速箱 升级此项后，你就可以自由调整每个档位的齿轮比，以此来取舍速度和加速力。



不过需要注意的是，改装性能和操控性能够使得车子的等级上升，但建议改装至本组别的最高级就可以了，比如你本来是B3的改到B1就差不多，如果再升高一点变成A4那就明显弱于本组别的其他车辆，为比赛结果带来不利因素。

外观升级 这可能是最让人激动的设置之一了，在《GT赛车4》里面，开着性能卓越但外表平平的爱车去和那些光鲜艳丽的赛车比拼，总是有点灰头土脸的感觉。这下可好，通过这里的空气动力套件升级，你完全可以将原来外表平淡无奇的爱车打造成凶狠火辣的赛车，而且除了游戏原创的空气动力部件外，更多的是来自于厂商的授权产品，这些都是真实存在的样式。当然，这些方面的升级不但是美观了自己车辆的外观，更重要的是提供车辆的下压力，增加稳定性；购买这些零件后，就可以在校调中的空力设定选项进行调整了。

自定涂装&彩绘贴纸 这大概是最能够引起女性玩家注意的了！涂装可以自定义车身任何位置的油漆颜色，包括引擎盖、尾翼、车身等。所以你买车的时候大可不必深思熟虑，反正买回来的颜色不喜欢可以改。贴纸那可就丰富了，游戏提供了许多设定好的厂商LOGO，都是现实世界中的汽车用品名牌，可贴在车身的任何可视位置。除此之外，还提供许多基本图形元素，你可以将它拉伸、缩小、旋转并和其他的图形进行组合，涂上颜色。只要你有足够的耐心，几乎可以创造出任何你希望的样式。网上就已经有人公布了他的Kitty猫涂装的赛车。以上三项的外观改造绝对是凸现个性的项目，要知道经过你改造的车辆可是能够拿到Xbox LIVE上面被全世界玩家看到的。

激烈的竞赛等你来角逐！

前期的准备工作都稳妥后，我们终于可以进入《飞驰竞速》的赛事世界了，在单机状况下，你共有单程赛、初级赛、高级赛、锦标赛、耐力赛五项赛事可以参加，每项赛事中都有数十个副赛，副赛中又有数个分站，赢得全部分站的冠军，你便能赢得这个复赛，除了比赛奖金之外，你还将获得一辆奖品车。

单程赛 在两个不同地点间奔驰的单程比赛，共有十个副赛，最初的比赛没有等级要求，但是奖金较少，开始阶段必经。

初级赛 共有二十项副赛，初期也没有等级要求，是限制较少的单一比赛，但随着等级的上升后面的高级别赛事也将解锁，奖金和难度都陡然增加。



高级赛 这个比赛的限制就变得非常严格和具有挑战性了，首先你必须达到10级以上才能开启高级赛，不过奖金数目也大幅度上升，共有二十个副赛。

锦标赛 必须达到20级才能解锁。与前面不同的是，每个副赛的分站之间都会有积分联系。每站比赛结束后，会根据最终名次给与奖励点数，全部系列赛分站结束后，点数最多的就是胜利者。本项赛事共有十五个系列赛。

本作中，等级是和奖金挂钩的，奖金赚得越多，等级增加就越快，所以在这里还有一个快速累计金钱的小技巧，比如碰到一些对重量有要求的赛事，那你就找一辆重量符合标准的车辆然后将他的动力升级到可以轻松超越其他对手，对马力有要求的，就找一辆车改到最接近上限马力，然后大幅强化操控性，对汽车组别有要求的，就把车改到本组别里的最高一级，然后就可以在难度设定中增加百分比，最高可以增加100%，而且要找到对自己来说简单而且耗时短的赛事，然后反复地尝试，这样这样无疑事半功倍。

线上职业赛 在Xbox LIVE上和真人实打实的进行对抗，除了能够赚取奖金并升级以外，还能让你的大名上在线的ELO排名，颇具成就感。建议有网络条件和LIVE账号的朋友都来试一下，毕竟和真正的对手竞赛才是最有意思的。

耐力赛 需要达到30级才能进入，虽然没有像《GT赛车4》那样恐怖的24小时耐力赛，但也是耗时相当长的最高级别赛事，因此加油和轮胎策略就变得异常重要。不过本项赛事的奖金也是最为丰富的。

然而，在繁多的赛事中，如果总是要自己操纵着赛车去冲锋陷阵，未免太过繁琐，就像《GT赛车4》有导演模式一样，《飞驰竞速》也设计了一个虚拟驾驶来解决这个问题。每次只要付一定数目的出场费给虚拟车手，他就会替你出战，省却你的麻烦。不过不要以为这样就万事大吉了，你必须训练你的车手，否则在比赛中你只会倒贴出场费和修理费。

&3DM-SMV

和《GT赛车4》一较高下！



《飞驰竞速》继承了Xbox画面精致的一贯优点，达到480P并全屏抗锯齿。在这一方面Xbox的确占有先天优势，《GT赛车4》虽然能达到惊人的1080i，但你不得不忍受处处出现的"狗牙"，在高档电视上可能更明显。Xbox在这个优势的帮助下，不但对于赛车的刻画更为亮丽光鲜，细节也更丰富，并且映射在车身上的环境贴图也更为真实，周遭的景物也都是演算出来的，尤其当行驶在一些景色宜人的山路时，你会不知不觉想要停下来浏览一下这电脑绘制出的美景。

由于本作中引入了损坏系统，使得对于赛车刻画的效果又上了一个台阶。各种撞击所产生的损坏将真实反映到你的爱车上，车窗破碎、车门凹陷、保险杠弯曲、尾翼脱落。如果说这些只是影响到面子的话，那一些强烈撞击损坏车辆的性能那可就严重了。比如转向系统受损，你的变向就会变得困难甚至失灵；变速系统受损，就会难于换档；引擎如果受到重创就会渐渐失去动力。

不过相比其高超的画面，《飞驰竞速》的音效就没那么出彩了，特别是对于最为关键的引擎声的描写，引擎低转速和高转速之间的差别并不是很大，这让很多依赖转速声音来掌握换档时机的老手感到比较晦涩，延迟换档或者过早换档的失误就在此时发生。除了引擎声之外，其他的音效比如轮胎的摩擦，还有观众的欢呼等还都算中规中矩。难道要发挥其全部的实力，必须使用5.1声道的设备？



作为赛车游戏的当仁不让的主角，制作人员对车辆的刻画可谓是煞费苦心。《飞驰竞速》的赛车收录数目虽然不如《GT赛车4》那样庞大，年代跨度那么长，但其几乎囊括了所有顶级品牌的顶级车款。其中更有"GT迷们"垂涎不已的法拉利和保时捷。

赛道作为最重要的配角之一，其制作水平直接影响了游戏素质。本作中除了数条原创赛道外，更有银石、筑波、拉古纳赛卡和纽堡林等真实赛道。赛道刻画同样是一丝不苟，两边的景物尤其是远景更胜《GT赛车4》一筹。《飞驰竞速》中那条纽约赛道更是与《GT赛车4》当中的那条颇为相像，叫板意义明显，但为什么这里的观众还是纸片一张呢？要知道PS2上的观众都能挥手回头，时而还跳出来拍个照什么的，这不可不谓是个疏忽。

本作的车手AI还是颇具挑战性的，特别在困难模式下，你很难实现轻松超越，对手会拼命卡住你所能超车的一切空隙，如果你要强行并道，还是可能会发生两败俱伤的情况。最让人惊奇的是会有两辆赛车一前一后合攻你，这时你可能因为一心为了超越前车，一不小心被后面的钻了空子。

触感丰富是《飞驰竞速》的优点，无论是轮胎和地面的摩擦，还是各种碰撞颠簸，都能通过手柄或者方向盘的力回馈反映到玩家的神经上。但是同时，它对于赛道的路感却没有很好地描绘出来。玩过S16的玩家都会对赛车高速行驶在高低不平的赛道上，那种路面和轮胎甚至赛车地盘不断摩擦碰撞的感觉记忆犹新，正是这种感觉造就了那无可比拟的窒息气氛。然而在《飞驰竞速》上，我使用同一条赛道，同一级别的赛车，却可以开得四平八稳，感觉始终是四轮着地，这可能是一个细节上的疏忽。

如果说起其他方面《飞驰竞速》都和《GT赛车4》在伯仲之间的话，那它最大的欠缺就是对于车辆重量的描写刻画了。在汽车数据表上，有很重要的一项就是载荷分配比，简单说就是整个车体重量的分配，本作中使用百分比表示，这影响到车辆行进时的重心，最完美的比值当然是50%也就是前后均匀。车子跟路面接触的是四个轮胎，整个车子的重量就分配在这四个轮胎上，各个轮胎能够负荷的重量大小，严重影响到了加减速性能和过弯性能。只要你进行所有的减速操作，根据牛顿定理，都会造成车身的重心前移，车身前端会往下沉，这个时候调整方向盘的方向，因为前轮压住地面，转向反应较大，而因为后轮有点浮空，前后轮的抓地力差会造成大幅度的甩尾。而只要我们作出加速动作，车子的重心就会往后移，后轮会因重力而下沉，车身前端就有浮起的感觉，因为前轮抓地力减少了的缘故，会造成转向不足。

《GT赛车4》在表现这样的载荷前后移动变化时，很合理地运用了视角，减速时视角下沉，加速时又略微上扬，而《飞驰竞速》只是感觉到了速度的变化，并没有带入重量分配的变化因素。在比较两个游戏的驾驶感的时候我始终有这样的感觉，《GT赛车4》是在操纵着成吨的庞然大物，而《飞驰竞速》是在玩弄着几百克的塑料手柄。

训练系统中有不同的项目，最主要的就是训练课程，课程共有五课，分别对应各种不同车速和不同弯道下的情况，当然这些课程必须由您亲自驾驶，通过每个弯道后，系统会对你的表现作出评价，你驾驶的路线以及驾驶合理性将直接影响到虚拟车手的风格，所以千万别演砸了。通过所有课程后，你的车手驾驶风格就基本定型了，系统会根据你在五个课程中各种弯道的表现，给以评定相应的能力值。当然，如果你不满意的话还可以回炉修炼。完成训练后，你可以在对抗模式中，和自己模拟的AI进行较量，看着身前或身后风格和你完全一样的车手，是不是很奇妙呢？



新风格的尝试

很显然，这个小标题的新风格并不是指本文所提到的游戏，而是指的攻略本身，本文这种回顾风格的攻略正是我们为改变本刊攻略风格所做出的大胆尝试。

本文的作者是曾为我们撰写《GT赛车4》攻略的孟波波朋友，在这次攻略写作过程中，我们特意要求他摈弃一些以往攻略中那种约定俗成的一板一眼的介绍方式，而采用了美式杂志中常用的回顾式攻略，这种攻略的优点在于文字的流畅性好，阅读起来感觉不错，而缺点也比较明显，那就是查找关键词的时候比较费力，不过这种类型攻略的目的在于让您能够一口气读完并在不知不觉中学习到游戏的技巧。

当然，这种攻略的优劣，评判权还在您的手中，希望您不惜笔墨，来信赐教！



模拟大楼SP

通向TOWER之路

文 ChinaGba meteorsyd 编 阿修罗

这是一款模拟经营类的游戏，玩家扮演的是一幢大楼的开发者和管理者，任务则是尽自己所能将大楼发展成一流的成功商务楼，以获得最高称号"TOWER"为目标而努力。由于是早期游戏的移植作品，所以游戏的画面十分简单，甚至可以说是单调，但在极强的游戏性补足下，不仅不会让人感觉唐突，反而会令人觉得是款别具特色的模拟经营游戏。再加上游戏出在掌机平台，因此完全可以随时随地地享受当社长的滋味。只要不是特别反感模拟经营的玩家都值得一试，相信一定会给你别样的感受。还等什么呢？戴上安全帽来建造你自己的大楼吧！



新手培训班

[第一课] 入门

既然是模拟经营类的游戏，那自然会有时间的设定。游戏中以分钟为时间单位，每2个工作日后是1个休息日，这样的3天为一个季节，4个季节即一年。此外还有随机的天气设定。不过不要以为这一切都是设计着看的，它们全都关系到大楼的发展。工作日时，办公室一层的人数肯定是最多的，而休息日则要让大部分员工休息而进行清扫，下雨还会影响商业设施的生意……

另外，熟悉各种操作的话也可以省下很多时间哦。

[illegible]	[illegible]
A	确定
B	[illegible]查看房屋细节，更改设定
L	关闭和开启状态栏
R	[illegible]定模式
[illegible]	大楼状态界面，可以查看大楼收支[illegible]发展问题
START	可以进行存档、重开游戏、文字速度、回到标题画面4项操作

[第二课] 设备

移动类设施： 这是一栋大楼最关键的设备了，合理的布局电梯对于大楼的居民来说非常重要。

楼梯	使用率极低的设施，虽然可以连接上下楼层，但实际上还是必须靠电梯才能到达上层，换句话说就是单向往下的楼梯[illegible]
[illegible]	只能建筑在上下层为商店等盈利性场所[illegible]
标准电梯	大楼内最重要的移动手段，每部电梯可在20层的范围内移动，且每部电梯间最大可设置4辆电梯，每辆电梯的最大容量为21人
[illegible]	[illegible]

办公类设施： 将空余的楼面建造成办公室出租，赚钱的主要方法之一。

办公室	[illegible]
[illegible]	每到休息日会对大楼内所有办公室和厕所进行打扫，每间清扫室最多可雇佣6名员工，如果设置员工过少，会无法在工作时间内完成工作

住宅系设施： 与办公室等设施不同，住宅属于[illegible]

住宅	为忙碌的人们准备的温馨的小港湾……每间最多可容纳3人
垃圾场	[illegible]的地方，只能造在地下。如果不建造住[illegible]

[illegible]

不过最关键的是，[illegible]

快餐店	大楼内办公室一族解决三餐的[illegible]对不同人群具有5种营业内容
餐厅	同样是解决温饱的地方，收益略高于快餐店，也有5种营业内容吸引不同人群
商店	[illegible]的居民光顾，更会有外来的人前来消[illegible]

[illegible]

公共通道	[illegible]可以让居民搭乘高层的电梯
拆除	将已经建成的设施拆除

[illegible]

单人房	[illegible]二天离开客房时结账。
[illegible]	[illegible]
客房清扫室	[illegible]
[illegible]	[illegible]客人的评价
女性专房	同上，女士专用

辅助类设施： 这类设施虽不能带来收入，但却是大楼发展不可少的关键，合理的布局也非常重要。

厕所	[illegible]可以连打A进行清扫，虽说休息日会由NPC进行打扫，但居民数逐渐增加后，很容易就会变脏
[illegible]	[illegible]
医疗中心	办公室工作者常会有较大的心理[illegible]可同时诊疗40人
[illegible]	建造停车场的必[illegible]
停车位	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]重要的设施。

大圣堂	价值3亿的终极设施……[illegible]惟一[illegible]
[illegible]	[illegible]
电影院	[illegible]投资选择播放的电影，以保证能长期有稳定的收入

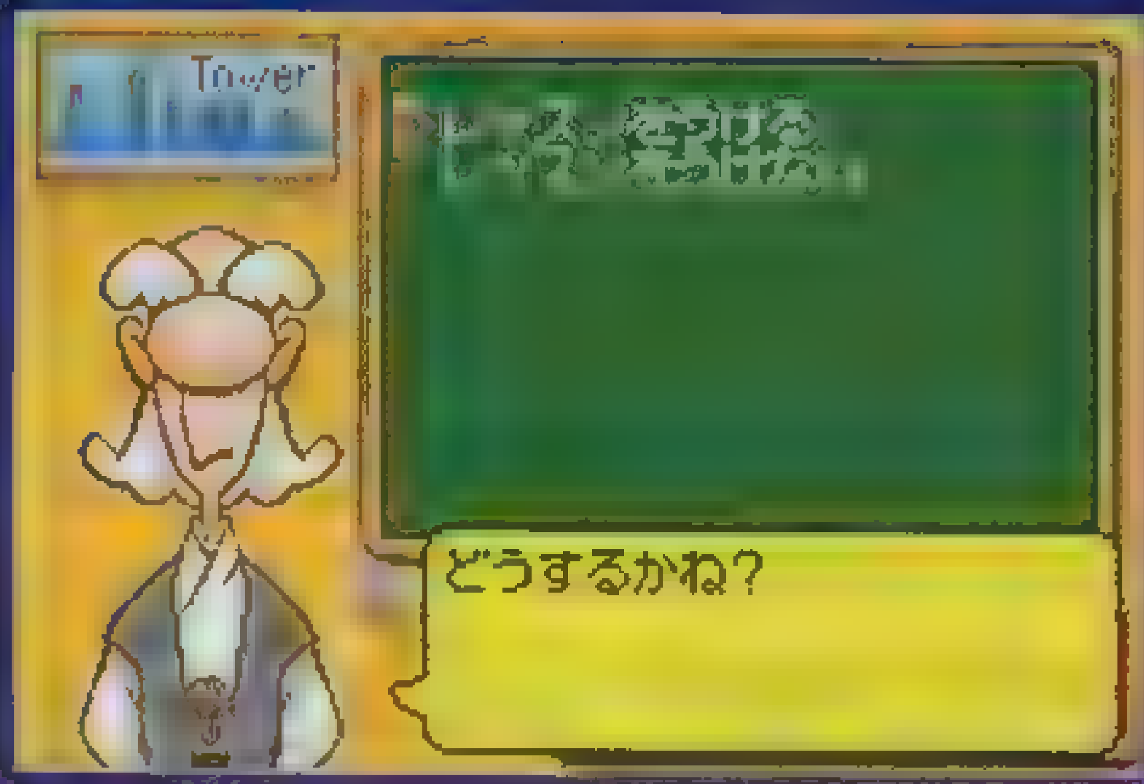
©1993-2005 VIVARIUM Inc. ©2005 Nintendo

[illegible]&3DM SMV
www.plumbook.cn

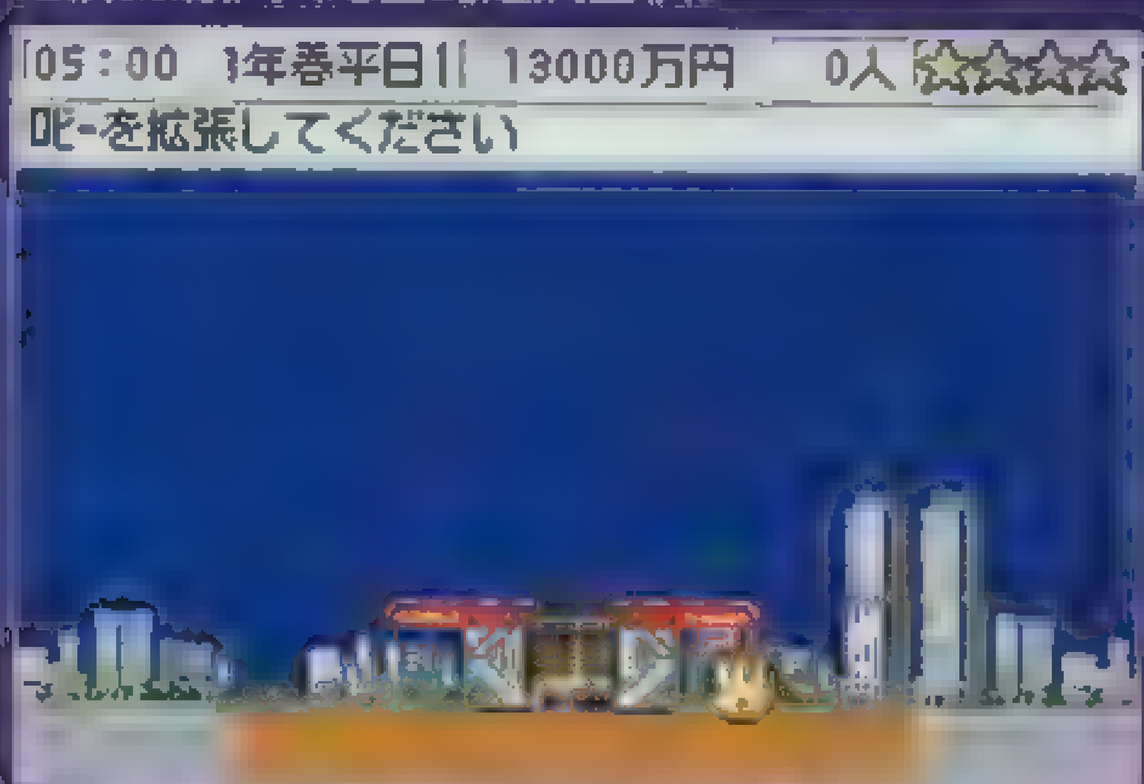
[第三课] 实习

开始游戏后，你的上司——人称山爷的山之内老先生会任命你为大楼的开发者，给你1亿5千万日圆的初始资金，建设出吸引12000人以上的超级综合大楼。（说白了其实和让你白手起家没两样……）

但由于你是新人，山爷会特别问你是否要听他的教学，该模式中会介绍操作和大楼建造方法。如果是刚接触游戏的话最好还是选择第一项学习一下。



将手形光标移动到一楼楼道的两边，按住A后拖拽就能扩大地基的建筑面积。



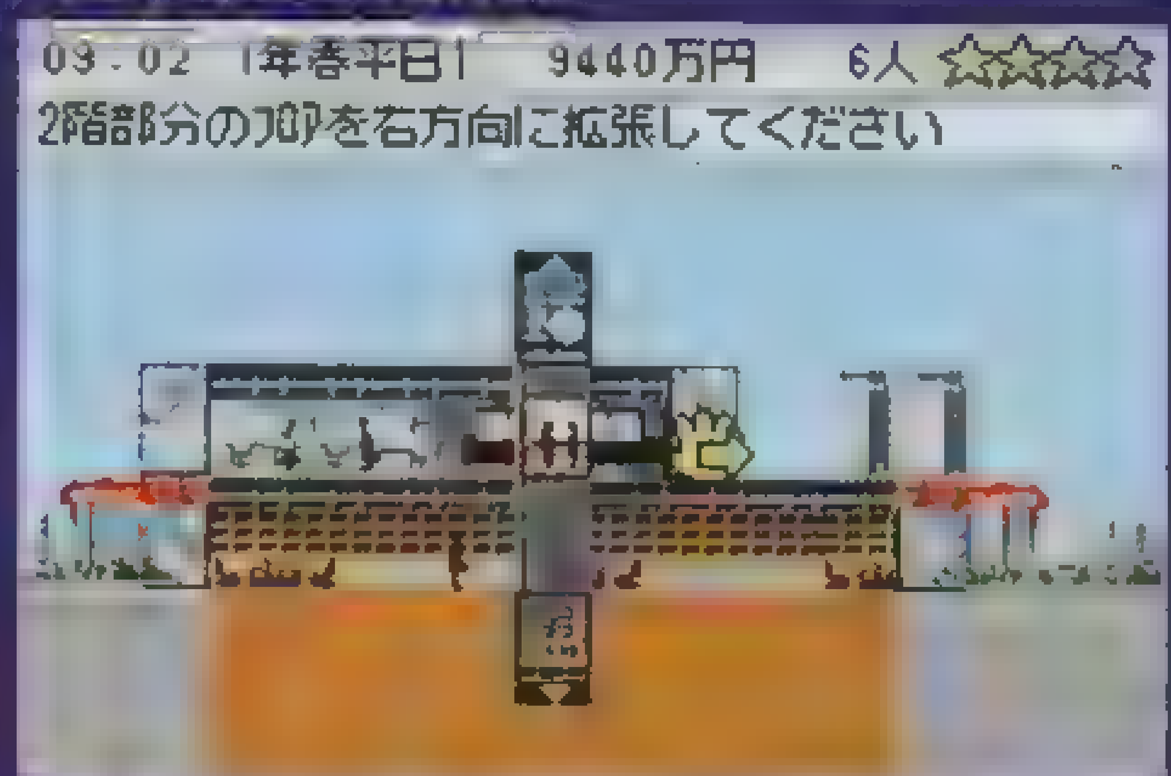
再按照提示，点R键选择建造一间办公室，放到2楼喜欢的位置即可。但是由于没有通往办公室的通道，2楼的办公室的状态显示为……说明该单位无法被使用。因此接下来的工作是架设一个电梯间。



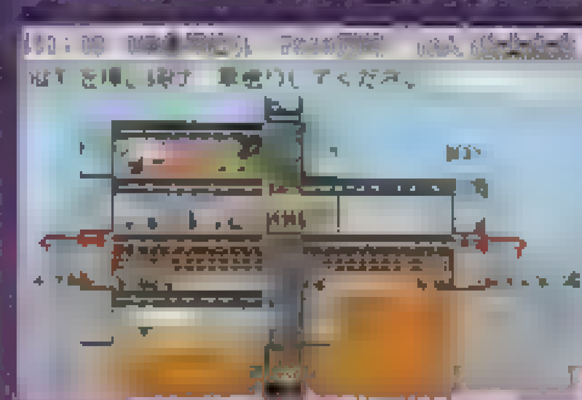
放置完电梯间后将光标移动到电梯上端，用扩大地基的方法向上拖动，可以增加电梯的运输范围以及新增楼层。在连通两楼之后，办公室上的红叉……



很快的，我们就迎来了第一批客人，同时收到了租金。当然了，小小一间办公室又怎能满足我们呢？接下来自然是再多加建造办公室啦。要注意的是电梯并不占楼道的面积，也就是说房间单位可以和楼道里的电梯部分重叠，这样一层中就能建造3间办公室。此后再按照提示，拖动2楼边缘的楼梯将2楼的楼道扩大到和地基一样大小。（其实实际操作时并不需要先造好楼道，只要直接造房间，系统会自动建造相连的楼道，当然了，楼道的建造费用是不会因此而省掉的）



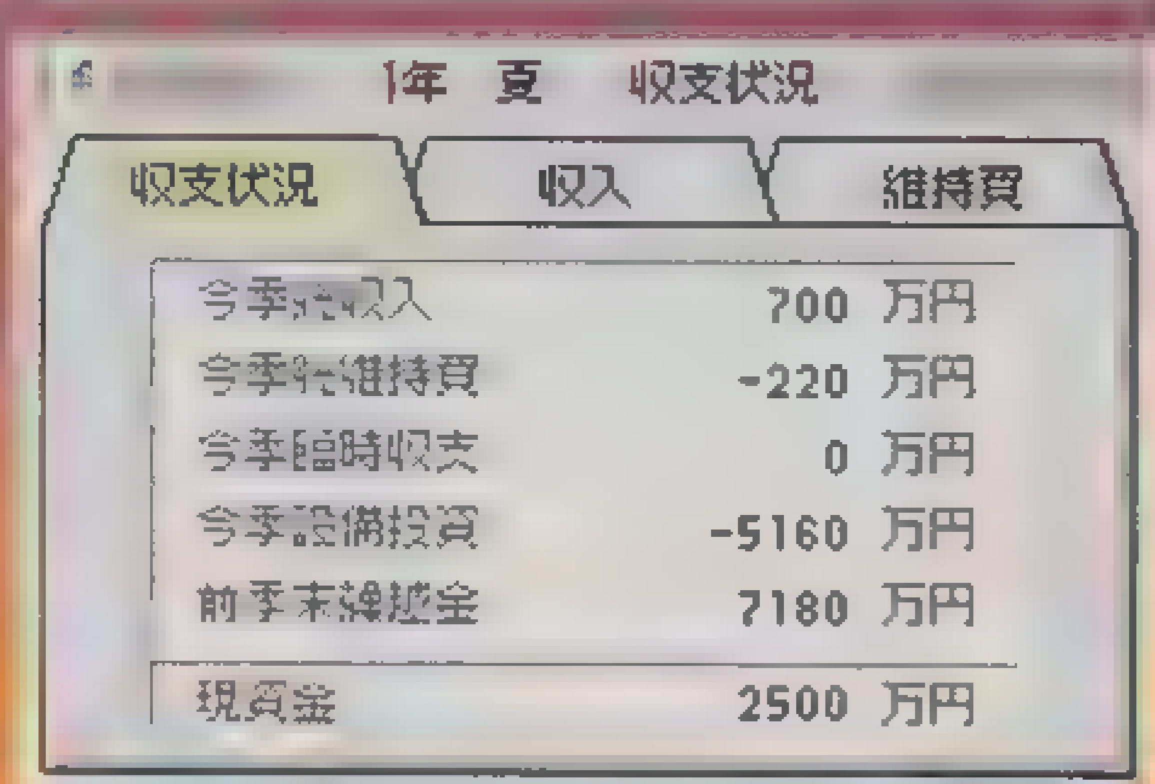
接着要建造保安室和清洁部，由于是占地比较大的单位，因此只好把它们建到2楼以外的地方，然后再用电梯连接起来就能让它们发挥作用了。





然后山爷要讲解夜晚的安检，加快时间到21点的巡逻时间吧。这时就会看到打着电筒的保安在对大楼所有的楼道做检查，当然这也不是无休止的，工作会在第二天早上7点结束。此时如果有没被巡逻到的办公室就有可能发生盗窃。

紧接着要说的是休息日的大楼常规清扫，在时间到来前先按照提示再造2间办公室吧。休息日的10点，清洁部的员工就会开始对大楼内所有的办公室进行打扫，工作会持续到当天下午17点。

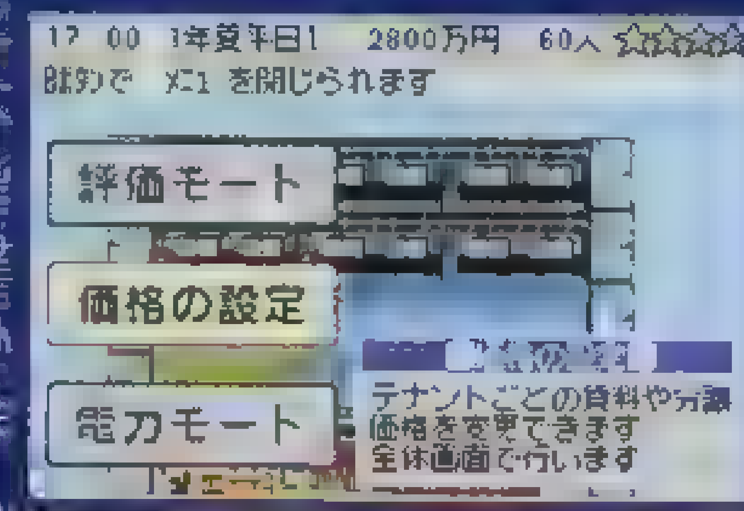

1年 夏 収支状況

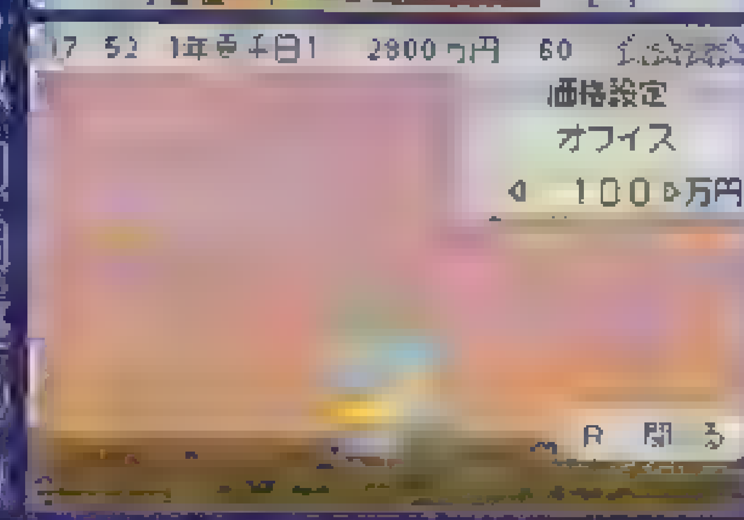
収支状況 | 収入 | 維持費

今季総収入	700 万円
今季総維持費	-220 万円
今季臨時収支	0 万円
今季設備投資	-5160 万円
前季末繰越金	7180 万円
現資金	2500 万円

在夏季即将到来前，山爷会告诉你办公室的收入在每季度第一个工作日的五点入账，同时会扣除大楼中必要的费用支出。而按下SELECT就可以清楚看到所有的收支明细，非常方便。

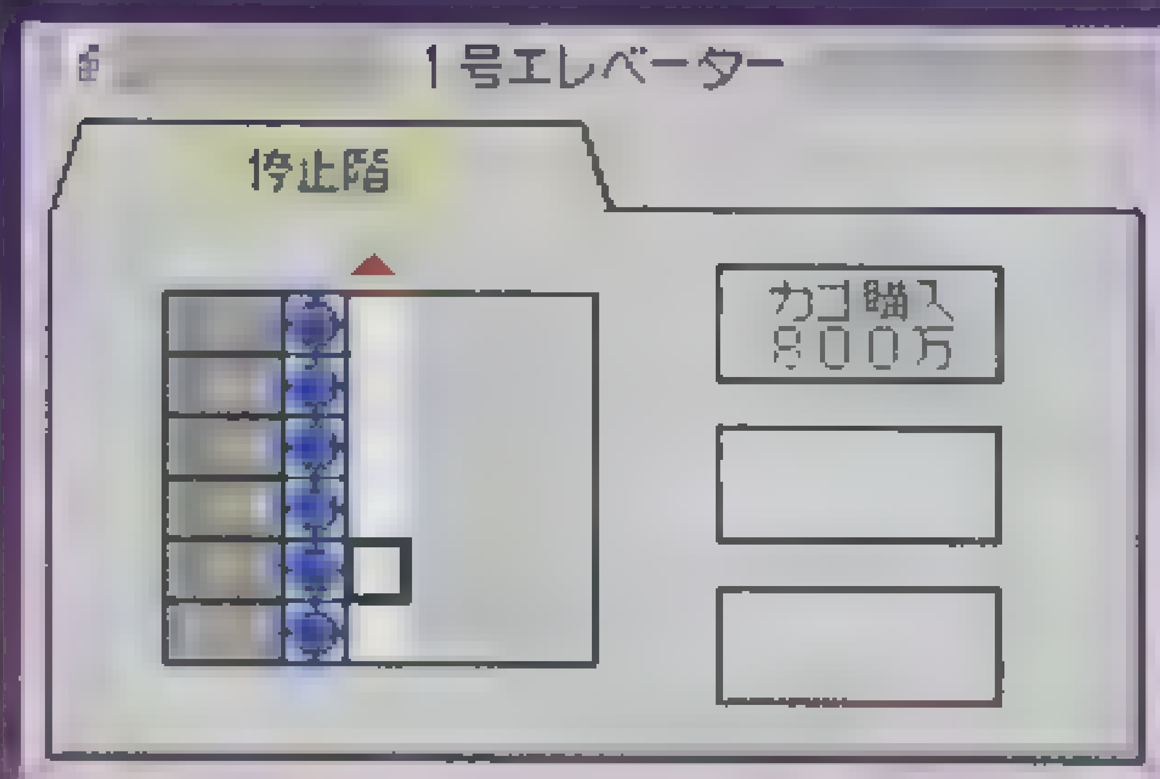
都学会了之后就全力扩展大楼吧，多建造些办公室将大楼建成一栋标准的办公楼。而山爷会再教你一些操作，如按两下R可以对办公室等房间的出租价格做调整，确定要调整价格的房间类型后按左右就可以改变当前标价。





并且在该模式下可以看到居民的评价，蓝色为好，黄色普通，红色为差，评价为差的租房人很可能在下一季度退房。而提高价格必定会同时降低居民的满意度，如何取舍则要看你的经营了。

伴随大楼的发展和壮大，居民数的日益增多，一部电梯必然难以适应需求。这时对着电梯间点2下A，就会进入电梯的管理界面，可以花800万再买一部电梯。如此一来，对于缓解电梯压力会有立竿见影的效果。



发展不仅会给电梯带来压力，对于大楼的清扫也一样。山爷会再告诉你如何增加清洁部的员工以确保在休息日里全部完成大楼的清扫。按一下B就会发现手形光标变成了放大镜的样子，这时就进入了评价模式，对着清洁部点确定，就会看到详细的资料，而在第一页中有显示员工的数量，可以选择增加或减少人数。评价模式下同样还可以对其他单位进行细致的设定。

最后要说的是如何拆除房间，很简单，在建筑菜单里选择后再对准你不想要的建筑点确定就大功告成。

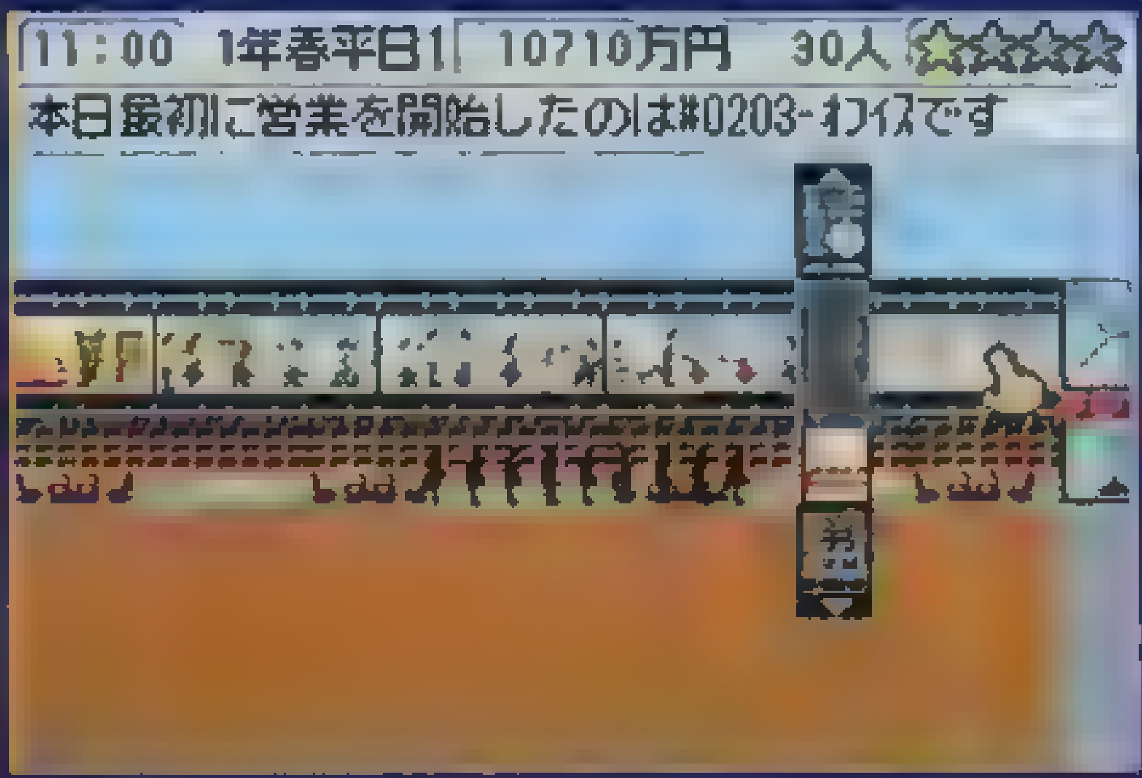
终于学完了新手培训班的全部内容，培训全部结束，谢谢大家……喂喂，别急着走，现在……是展现你才华的时候。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

中级进阶
综合办公大楼

综合办公楼，顾名思义，就是重点发展办公室，再辅以商店等营业设施，条件具备的话还可以建造一些客房。

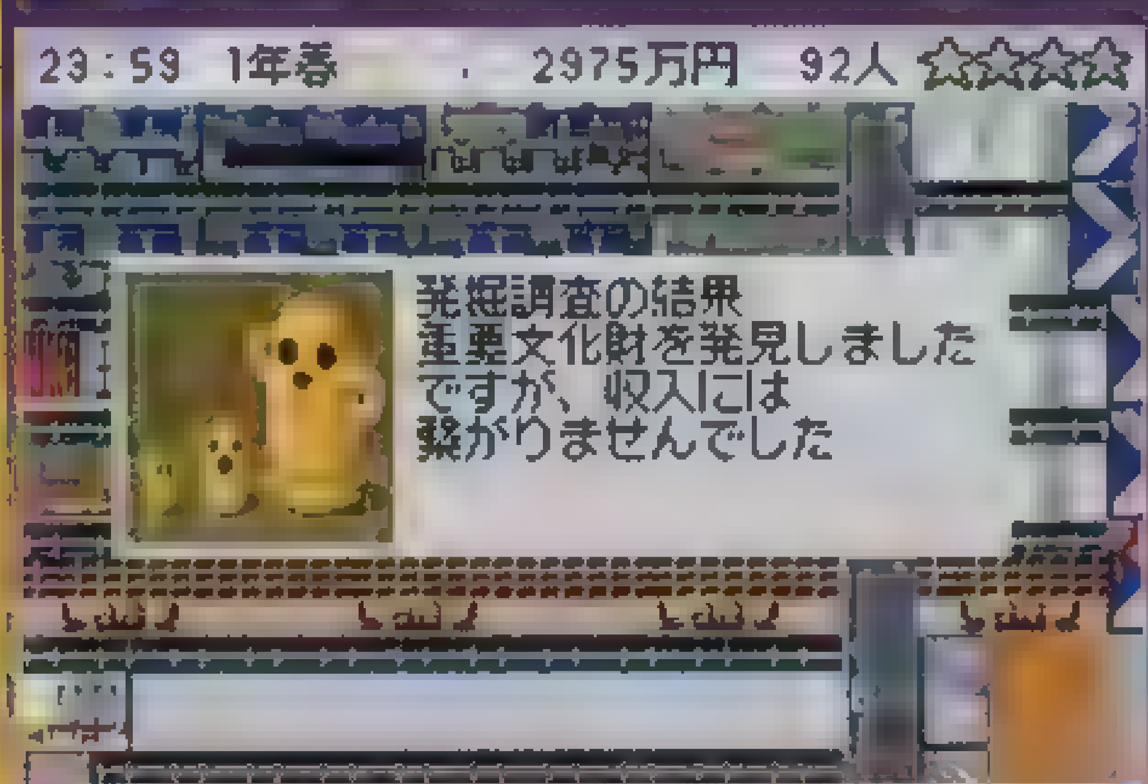
经过了教学模式，相信对于这个游戏的操作已经没什么大问题了。不过说了那么多毕竟只是纸上谈兵，在实际的发展中还会有很多问题出现。不过这些都不是退缩的理由，困难么，就是想办法克服，不是么？



[目标1] 二星级大楼

第一个发展目标是有200个入住人数。这个并不是太难，多修建些办公室很快就能达到。不过一些公共设施的建造必须有条理，否则会对之后的发展产生影响。比如厕所，一定要每层都有建造，否则之后[illegible]人数一多，[illegible]使用电梯的这部分人会成为电梯的一个很大压力。而房间在建造上要靠紧，因为之后地基范围还能扩大，把空的楼面留在边缘就可以再利用。

最后只要别忘记修建保安室，清洁部以及快餐店等必备设施，200人的目标就是时间问题了。



特别要注意的是，地下部分的楼面如果是手动拖拽建造的话有时会出现地下遗迹等提示，如果选

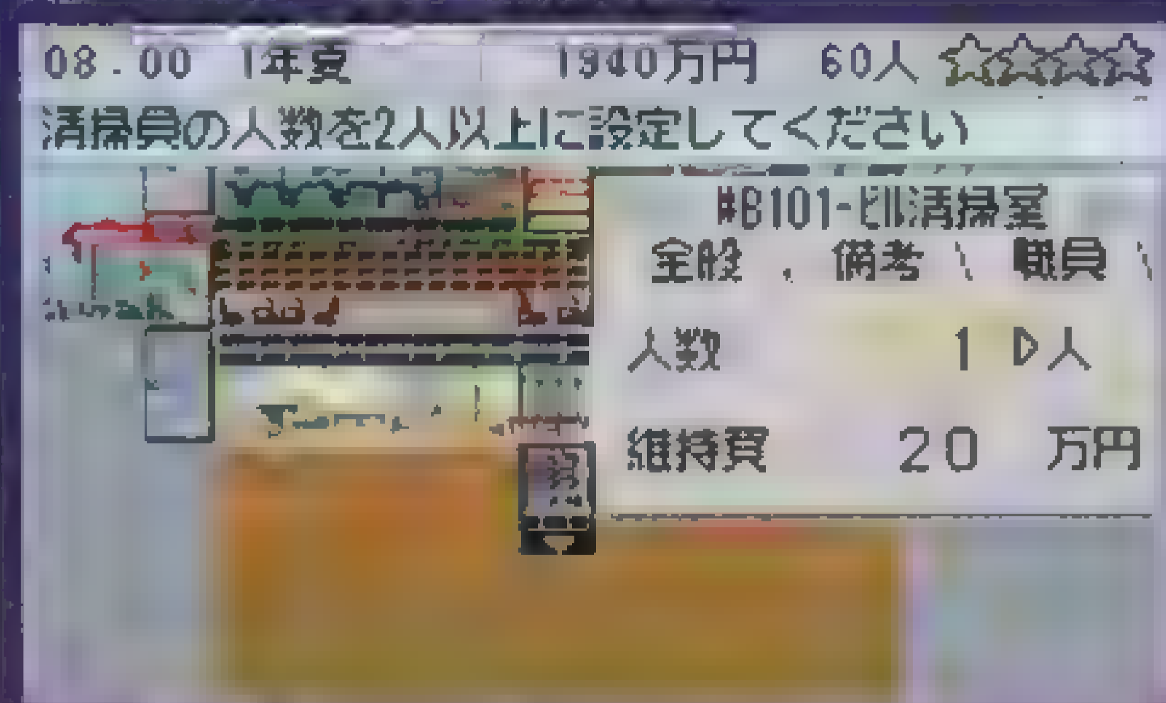


[目标2] 三星级大楼

要达成三星级的目标就要有[illegible]个入住人数。奖金上山爷会有2000万的奖励（太小气了吧……）。另外大楼的地基也有所扩大，好好利用。建筑方面也出现了医疗室和停车场，其中医疗室造价高达3000万，对这时来说绝对是笔大费用。可以考虑建造一两层住宅，以求得短时间内积累大量资金，对于之后的发展也有一定帮助。不过切不可将建筑和办公室混合建造，否则会引起住宅居民的不满。顺带一提，造住宅的话可别忘了造垃圾场。

大楼发展到这个程度，一部电梯已经不可能满足需求了。等待电梯的人会逐渐失去耐性，增加不满，乃至最后退房。因此增加电梯提高运能迫在眉睫，在电梯的管理画面选择第一项就可以购买。最下方的选项为花1000万购买电梯运行设定系统，可以选择电梯的上下行速度和每层的停留时间，资金充裕的话就尽早买下吧。

而休息日的大楼清扫则是另一个发展中问题，要及时增加清洁部的员工数。如果有办公室来不及打扫的话……接下来的两个工作日里这些办公室就可能会出现"小强"，在看到提示后要立刻手动清除，否则会严重影响居民情绪。



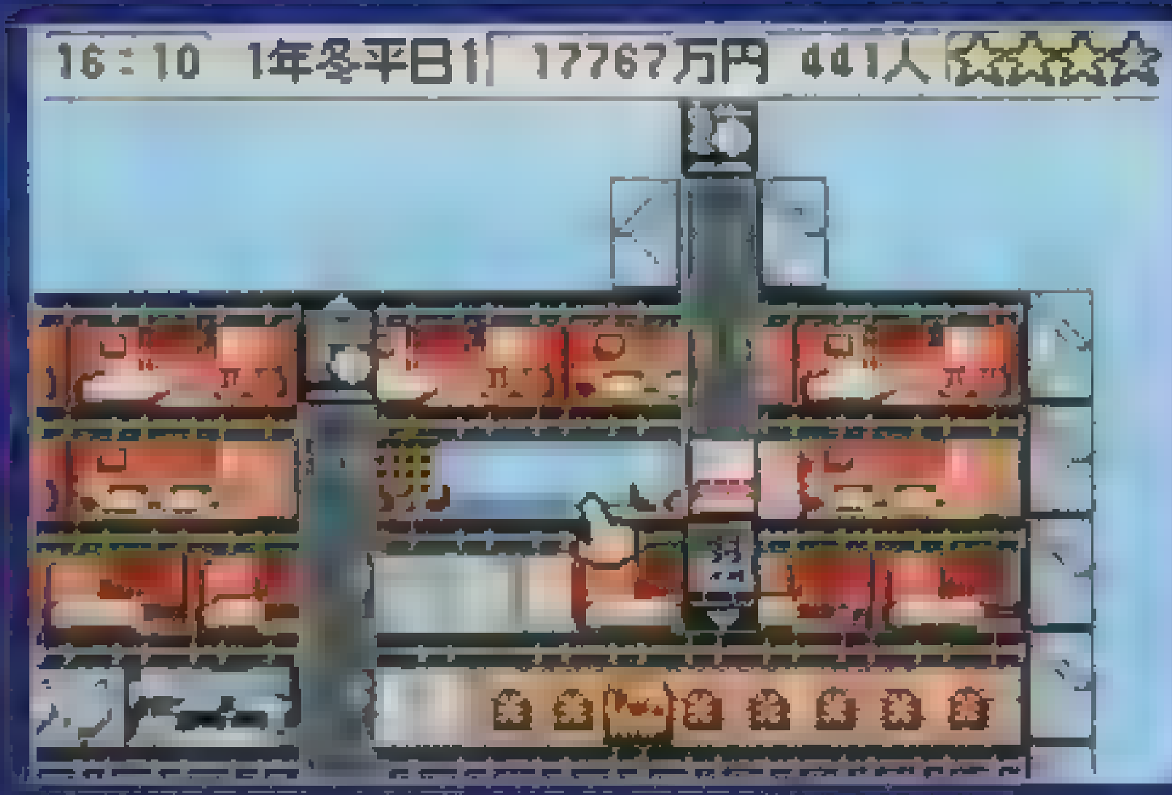
打扫一个房间约10分钟，清洁工的工作时间是10点到17点，可以自己计算下要多少员工才能满足需要。

解决了上述问题，再适当增加快餐店等营业设施的话，很快就能有450人了。

[目标3] 四星级大楼

四星的要求是1200人，比起之前来稍微有点难度，不过只要有良好的资金循环以供大楼发展壮大，这个目标也不是太难。

建筑方面多了不少东西，有大型电梯、客房、地铁、影院等重要设施，商业类设施中也多了不少东西。建议先集齐资金建造地铁，这样对居民数的增加非常有帮助，不过也会再带来电梯的运能问题。可能一部电梯间4部电梯已经不能满足需要了，增加电梯[illegible]



如图建造公共通道连接电梯。

这时开始每年山爷都会来对大楼进行一次巡视，并给出评价，来的前一天会给你发通知。主要的巡视内容是厕所还有商业设施是否足够，只要平时满足了居民的要求，这方面不用太担心。另一个大问题就是电梯运能，可以说这是个不可能完美解决的问题。只能尽量在他视察的时候不出大岔子就行。

[最终目标] 取得TOWER称号

想要得到TOWER称号有两个条件，一是大楼的居民数达到2000，二是休息日的中午12点有人在大圣堂中举行婚礼。

要得到TOWER称号比较困难，资金到这时已经没什么大问题了，关键还是在于如何解决居住人数与电梯运能上的平衡问题。

另外就是发生结婚事件，必须保证在休息日的中午居民数在2000以上才会发生。不过休息日办公室的上班人数很少，所以必须靠大量的商业设施来确保在休息日时的居民数。好在大楼的最高限度是50层，可发展的空间还是非常大的。如果说除了技术和资金还需要什么的话，那大概就是运气了……为了TOWER的称号，再最后努力一下吧。



伴随着教堂的钟声，终于得到了TOWER的称号，而山爷也会出现，感谢你的同时会告诉你他又准备了另一套地皮希望你去发展大楼。

高级挑战
商业复合大楼

[illegible]新游戏就会发现多了一个"商业复合大楼"可选。该大楼各阶段的发展条件和之前的办公楼一致，但[illegible]

&3DM SMV
www.plumbook.cn

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

PS2 星球大战前传III 西斯的复仇
美版

Xbox 星球大战前传III 西斯的复仇
美版

隐藏密码大公开！

在SETTINGS里的CODES选项中输入以下密码，便可以获得特殊效果！

TANTIVEIV	开启对战模式的全部场地
NARSHADDAA	全部附加任务出现
AAYLASECURA	开启全部原画
ZABRAK	对战角色全部出现
COMLINK	开启全部MOVIE
JAINA	获得全部能力
KORRIBAN	开启全部故事模式的关卡
KABURR	无限原力
XUCPHRA	无限生命
BELSAVIS	生命、原力快速恢复
SUPERSABERS	开启Super Saber模式
071779	开启Tiny Droid模式

电影马上就要上映了！可惜当时我正在美国为大家报道E3展……

NDS 任天狗
日版

小技巧其一

如果你很久不开机的话，你的爱犬会又饿又渴又脏。如果不幸离家出走的话，就再也找不回来了。对于大部分爱狗人士来说，恐怕都没有太多时间去陪你的爱犬。所以在此提供一个防止这种事情发生的技巧，那就是不玩的时候把卡从NDS上拔下来。很简单吧！

小技巧其二

如果想赚点数的话，最好的方法就是去参加CHAMPIONSHIP赛。先带狗去体育馆练习障碍赛，练完后就去比赛，比完再回去体育馆练习新的障碍赛。这样一天来三次，参加一次比赛就可以增加100点（注意成绩不佳时要读档重来）。反复N次之后，参加一次CHAMPIONSHIP赛可以拿50万元，一天点数最多增加300点。有钱后多买几只狗，再一起去玩障碍赛。买8只狗之后，一天一只狗比3次，总共可以比24次，2400点轻松入手。（为保持活力，建议一次比赛只上7只狗，留一只不断换，比完三次比赛就可以换了。）

期待《任天猫》早日推出！

PS2 最终幻想X-2 国际版+最终任务
日版 投稿人：levelup.cn 北河麻衣

最强的スフィアブレイク对手

玩魔物人生时，解放邪鬼族的ワラン后，在ルカ的记忆点旁的房间里会多出一个玩スフィアブレイク的对手——邪鬼。打赢邪鬼之后，出房间后再进来，在他身边会出现菜刀王。赢了菜刀王之后再进来，在他身边会出现死神。打赢这三个对手，可以拿到很好的装备。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
邪鬼	30回合	500枚	30秒	HP限界突破的装备
菜刀王	20回合	500枚	20秒	攻击力限界突破的装备
死神	30回合	600枚	20秒	MP消费0的装备

好一条口语化的秘技，不过相信玩过的人都应该明白吧？

PS2 网球王子 Smash Hit2！
日版 投稿人：[illegible]

觉醒之证使用方法

在战意4级时依次模仿バギーホイップショット、ツイストスピンショット、その程度か小僧、壁添之后，最后按R1+×就能发动觉醒の证。此技为单打限定技。

原稿是："4格怒气，使用模拟嗖蛇楼模拟晴空楼杀楼模拟可恶小僧楼模拟典义双壁后就可以使用觉醒之证了！"稍加润色了一下。

PS2 圣斗士星矢 圣域十二宫篇
日版 投稿人：湖北 洪庆生

用五小强来守十二宫

在幻胧魔皇拳模式的开始画面中（即有はじめから和つづきから选项时），先依次输入↓、←、↑、↑、↓、↑，然后先按住□键不放再按△键，听到音效即为成功。

圣斗士圣衣图片取得法

只要在幻胧魔皇拳模式中，不用教皇的ゴッドパワー将五小强全部击退，便可以拿到这10张图了。

条件真是简单啊，不过确实没想到。

NDS 山脊赛车DS
日版 投稿人：上海 焰魔

活用秘籍

进入SINGLE PLAYER模式后任意选择一个模式，在查看地图时按住Y+L键或Y+R键可以从不同角度查看地图，按住SELECT键可让地图停止转动，按住X+L或X+R可以让地图向顺时针转动。在查看赛车时，查看赛车和使赛车转动的方法与查看一样，另外按住X+Y+L或X+Y+R可以放大或缩小查看赛车的外表。

你的笔名实在太怪，有几个字打不出来，所以只好省略一下了。

Xbox 脑航员
美版

无敌秘技

在进入游戏后的任何时候，先同时按下Xbox手柄的L和R键，然后马上依次输入B、白、B、B、Y、黑键，便可开启无敌效果。

这款游戏的关卡还是挺有特色的，如果大家感到困难的话，就请使用这条秘技。

PS2 新世纪勇者大战
日版 投稿人：卡多鲁

作者的话：我对上期那位投稿人的秘技做个补充，希望大家喜欢。

隐藏要素补完

ラッキアイテム：打过"机动要塞？那由他家出击！"这话时勇者度达到500以上就可以开发。效果是得到的金钱变为1.5倍。

勇者之证：游戏2周目时就可以开发，效果是取得的经验值变为1.5倍。

那由他 せつな（5年后）：2周目限定。在"因果律"这话开始时兆头的勇者度在3500以上时，在2回合内把ヴェイス击破就行了。

隐藏关：在第10话过关后勇者度在309以下时便会强制进入训练关。

GOOD END

在"せつなとりつお"这关让せつな（小的那个）攻击リーツォ，最后3话就会变为"リーツォの疑念"、"6骑士の叛乱"和"神のサイコロ"，也就是说リーツォ就是最后分歧的所在。而进入这条路线的话便会看见せつな和リーツォ圆满的一幕，リーツォ在死前也露出了人性化的一面。

舞人失踪BUG

在"イゾルデの门"或者"ゾンダ·メタルプラント"这话，如果在我方增援前过关的话，マイトカイザー和舞人就会"行方不明"，不过要达成这一BUG也并非易事，下面提供一个方法：

首先要强化雷萨霸的地图武器，再装备多一个二动芯片，在击破第一个BOSS前让雷萨霸移动到敌增援的地方。等到我方回合时，用雷萨霸以外的同伴（也就是《勇者王》里的勇者）击破第一个BOSS，随后敌增援出现，雷萨霸立刻用"攻击二倍"放地图武器，连用两次就可以把敌增援（BOSS外）全灭，然后BOSS撤退，BUG达成（要尝试的话先三思）

接下来就等《第3次超级机器人大战α》了！

PS2 鲨鱼帮
美版 投稿人：水瓶座の天使

隐藏指令

在游戏中先按SELECT键进入操作界面，之后按住L1键不放，然后输入以下指令，便可获得隐藏效果。

无敌：×、○、←、→、→、[illegible]、R1、↓、□、□

获得CLAM和FAME：○、○、×、×、○、×、○、○

取得珍珠：○、×、○、○、○、×、○、○

PS2 三国志V
日版

隐藏历史事件

人中吕布，马中赤兔：时间是剧本1的184年4月后，每个季节的初期。当玩家扮演的君主持有赤兔马，且君主与参谋位于同一个都市时便会发生。

张角身亡：时间是剧本1的184年8月。张宝、张梁在张角麾下，且张角为CPU控制时就会发生。

反董卓同盟：时间是剧本2的190年1月。当董卓占领洛阳、弘农、长安，曹操占领陈留，袁绍占领南皮，李儒、吕布、华雄为董卓部下（非修行中）时便会发生。

长安迁都：时间是剧本2的190年2月。发生过反董卓同盟事件后，董卓占领洛阳、弘农、长安，李儒、王允为董卓部下（非修行中），且董卓位于长安之外的城市时便会发生。

www.pimibook.cn



文 邪魔天使

玩这次的《沙加》真有点痛苦与兴奋并存的感觉，痛苦的是事件众多，而且稍有不慎就会错过，兴奋的是由于回到了《浪漫沙加》的系统，所以玩起来爽快无比。事件、事件啊！这真是小邪心中的痛，由于游戏事件种多，有的条件还极为苛刻，所以有的事件看来只有到下期才能向大家介绍了，在此向大家说声抱歉。(m−_−m) 对了，不知道在这8位主人公中大家最喜欢哪个呢？小邪我最欣赏的就是霍克船长，那种不拘小节、桀骜不驯的性格真是让人向往，也许这就是海上男儿特有的性格吧。另外觉得芭芭拉也不错，最喜欢她用体术，也许是舞娘的缘故，她的体术用起来太漂亮了！激萌～

研究中心
Research Center

PS2		
浪漫沙加 吟游者之歌	Square Enix	RPG
Romancing SaGa Minstrel Song	2005年4月21日	日版
无对应周边	推荐玩家年龄	全年龄

事件

フロンティア

开拓村の诱拐事件

条件： 剧本进行0%～15%

流程： 在ヤシ开拓村从母亲那里接受委托，在ヤシ的洞窟最里面打倒BOSS，然后回到开拓村与母亲对话。

备注： 这个事件发生时间比较早，在游戏序盘就会发生，并且结束的时间也比较早。如果ヤシ村的，预说出 ホモ、スタ　 かま 「たんだよ”这样的话时就证明已经来晚了。

サオキの魔物

条件： —

流程： 在サオキ开拓村，从一个男人那里了解到サオキ洞窟的位置，然后前往。在地下1阶与两个怪物战斗（如果攀爬的技能在Lv2以上就可以回避），然后去地下2阶与5个强丧尸战斗（如果跳跃有Lv3、攀爬有Lv2可以回避），最后在地下3阶与一角蝶战斗，打倒之后完成任务。

备注： 如果事件"ヴァンパイア复活"开始就得不到情报了，但如果任务结束就可以再次得到情报了。

幻のアメジスト

条件： バーバラ是否是主人公。

流程 如果主人公是バーバラ 在一出来的ウエストエンド的酒吧中与吟游诗人对话就能得到（还可以顺便看到バーバラ那优美的舞姿哦｀）



如果主人公不是バーバラ那就要等到让她成为同伴后得到了，幻のアメジスト会装备在バーバラ身上。

ヴァンパイアの复活

条件： —

流程： 在ウエストエンド的酒吧里从一个男人那里了解到ヴァンパイア洞窟的位置，然后去北エスタミル的酒吧打听情报，在エスタミル地下水道调查12个棺材，得到圣杯。然后去ヴァンパイア洞窟将吸血鬼打倒完成任务。

备注： 不拿到圣杯也可以完成该任务，但圣杯只有在这个时间内出现。圣杯在12个棺材中的一个里是哪个完全是随机的，猜错了就要和敌人战斗然后落到陷阱里去，所以用随时存档来拿圣杯吧。

发生这个事件后ヤシ开拓村的村民就会吸血鬼化，晚上跟他们讲话的话村民会袭击你，事件解决后他们才会恢复正常。不过这个事件发生了之后"サオキの魔物"的事件就不会发生了。圣杯的使用次数可以在カクラム沙漠中从流沙落下去拿トパーズ的地方恢复。

フロンティア坏灭

条件： 没有完成事件"ジュエルビースト"。

流程： 随着游戏流程的进行フロンティア的各个村落会被ジュエルビースト破坏，玩家可以打倒ジュエルビースト。

备注： 这个事件不会记录在Player Note里 ，ジュエルビースト是比最终BOSS还要强的家伙，它有一招全員即死的技，跟它打第一要素早够快，能力够高，利用水リヴァイヴァ以及三术合成的"オーヴァドライブ"可以稍微容易点。

ジュエルビースト

条件： 完成"アサシンギルド"的事件就会得到迷宫ジュエルビースト的情报，然后完成水龙的"モンスターを増やせ！（水栖）"事件。

流程： 解开ジュエルビースト洞窟的封印（战胜ラミア和4条尸龙），打倒ジュエルビースト。

クジャラート

ウハンジの秘密

条件： 在南エスタミル的酒吧接受委托或女主人公一人时，在ガレサステップ与"人さらい"战斗后败北。主人公是ジャミル时，去奴隶商人的馆时，女装进入其后宫。

流程： 在南エスタミル的酒吧接受委托，然后在北エスタミル的アムト神殿从里面右侧进入后宫，当与ファラ对话后与敌人战斗，打倒敌人完成任务。被抓或是女装时ウハンジ会登场 会出现放他走或打倒的选项。

备注： 到达后宫时如果队伍中人数在4人以下这时アイシャ会成为同伴。打倒ウハンジ会对故事产生影响。

水龙の神殿

条件： —

流程： 与南エスタミル酒吧吧台的大婶和男人对话，然后从ウハンジ那里接受寻找女儿的任务，如果之前杀死了ウハンジ，虽然得不到报酬，但在北エスタミル的酒吧看了告示的话也会发生事件。然后在北エスタミル帮助一个受到袭击的女孩，与タルミッタ药屋前的男人对话后去宿屋睡觉，然后可以在夜晚行动（只有在付钱住店的情况下发生）。到了晚上，小镇的水位会下降，在タルミッタ的入口附近可以进入地下（セケト宫殿）。宫殿中打倒BOSSトゥマン的影武者，然后与士兵对话出房间。去マラル湖可以看到船，乘船可以前往水龙的神殿，然后在神殿里与トゥマン战斗。听完水龙的话后，选择"ワガママだな～"就可以在接下任务后，带雨云の腕轮去见他。

备注： 在南エスタミル还有"アサシンギルド"的事件。在打倒トゥマン的影武者之前，在マラル湖边是没有船的。在与トゥマン战斗前如果选择了"それもいいかも"全員的LP会下降。如果在"ウハンジの秘密"的事件中杀死ウハンジ，那么在酒吧就不会出现ウハンジ的使者，但只要在北エスタミル的酒店看告示发生情节。

アサシンギルド

条件： —

流程： 与南エスタミル酒吧吧台的大婶和男人对话，因为可以去暗杀者工会，所以毅然接下任务。在南足すタミル的宿屋睡觉（选择花钱的）会发生袭击的情节，袭击的暗杀者会说出"タルミッタの西"这样的话，这样就知道了暗杀者工会的场所。如果在ウハンジの秘密的事件中救了ファラ，这时去她家就会发生事件，之后得知暗杀者工会的所在地。接下来前往暗杀者工会，在工会里朝有光的方向走，然后是BOSS战。

备注： 流程进度未满75%会得到"ジュエルビースト"的情报，ダーク的雇用在50以上并且取得回忆时在BOSS房间的是ダーク。

ドライランド

アイシャ的初期事件

条件： アイシャ是主人公时才会发生，其他角色不会发生该事件，该事件没有事件名。

流程： 从ガレサステップ出去时与敌人战斗，输掉。这时ナイトハルト登场并参加战斗，胜利后出现选项，选择是否去水晶泉。回到タラール族的村庄，ナイトハルト与村长ニザム会谈后，タラール族接受ローザリア的保护。与ニザム对话后得到ウソ的地图。

备注： 选择"怖いから村へ帰る"后就会看去去水晶城的情节，但对以后的内容并没有什么影响。该事件发生后在ガレサステップ战斗如果输掉的话就会被带到北エスタミル的后宫，如果逃脱的话就可以出エスタミル了。

タラール族消失

条件： アイシャ成为同伴

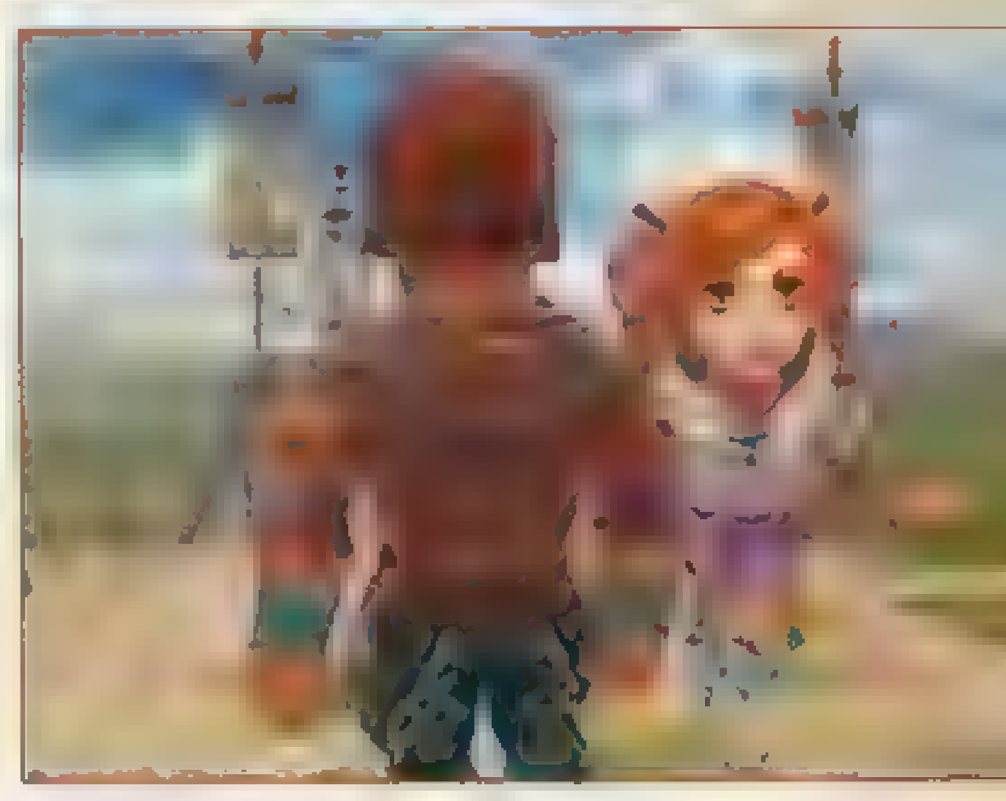
流程： 到タラール族的村庄会发现已经没人了，完成"トパーズ入手"的事件即可。

备注： 如果要想骑马的话，就要在这个事件发生前拿到，发生后就拿不到马了。

トパーズ入手

条件： カクラム沙漠出现在地图上。

流程： 从世界地图进入カクラム沙漠，进入沙漠后沿着右边的戈壁前进，看到流沙后进去。顺着道路前进，从古代遗迹向下，注意入口有几个，只有一个是正确的，如果在同一地方静止不动的话会被鸟抓走。从沙漠的废墟前往地底人的村庄在到达村庄前与BOSS战斗。胜利后进入地底人



的村庄，但此时与他们对话是没反应的，无视他们继续前进，再次与BOSS战斗进入传说之湖的村庄。在传说之湖的村庄的最里面看到一个祭坛，按照"ニーサに祈る"→"とりあえず持っていく"的顺序选项得到トパーズ。回到地底人的村庄与ジェフティメス（他的肤色和其他人不一样）对话，选择"サルーインを阻止する"就会得到大地之剑，之后就可以和村民对话了。

ソウルドレイン

条件： ウソ的收获祭开始，发生时期在中盘。

流程： 到其他村再回ウソ就会发现收获祭结束了，与村民对话打听到有人昏倒的消息。去其他村庄后再回到ウソ会发生两个男人的事件，与村里一个像死神的男人对话，之后进入ガレサステップ就会自动发生战斗。战斗胜利后回到ウソ，与男人原来在的那个地方的吟游诗人对话得到宝石。

备注： 与ソウルドレイン战斗时要将自己产生St.n的技，取消他的行动，或者用降能力的技也可以。

ワロン岛

ゲッコ族

条件： 必须要ゲラニ ハ成为同伴。

流程： 在ノ スポイント让ゲラニハ成为同伴，前往热带丛林（ジャングル）的ゲッコ族的洞窟。与族长对话后前往ウェイプ，与酒吧的老板对话打听情报。去武器屋后面听到声音，然后进武器屋与店主对话并发生战斗。胜利后再次进入ジャングル，与ゲッコ族族长对话。如果已经开始了"海贼シルバーの财宝"的事件，他会把ゲッコ族的地图给你。

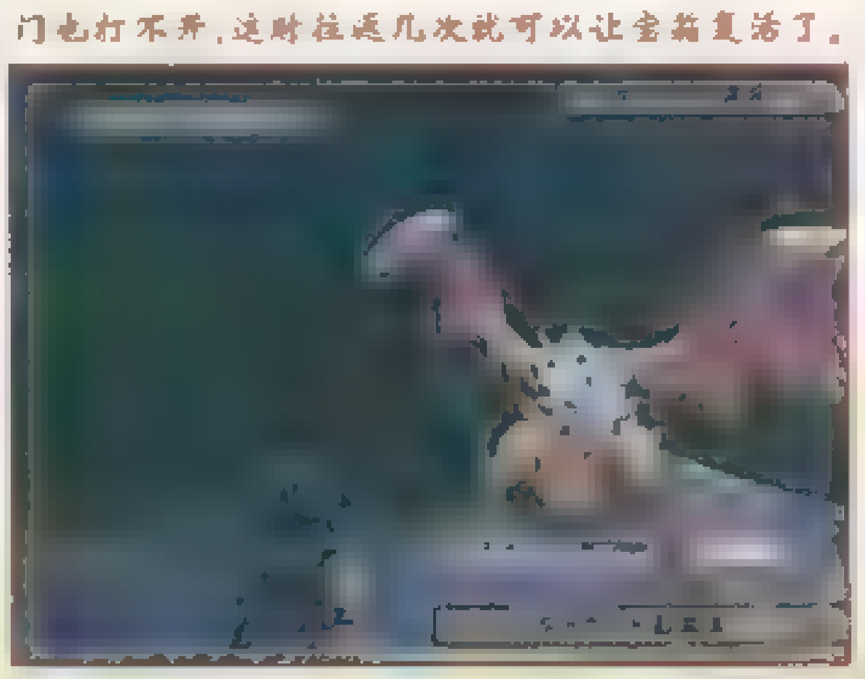
备注： 最后一次与族长对话时他会把去シルバー洞窟的方法告诉你。

海贼シルバーの财宝

条件： —

流程： 前往ジャングル深处的海贼シルバー的洞窟，打倒银龙得到オパール。

备注： ホーク即使不从ゲッコ族的长老那里得到地图也会发现洞窟；洞窟中必须要有地图特技"仕掛けサーチ"，有"ワナ解除"就更好了，免得死得很惨。在洞窟地下3阶里有打不开的门，打开特定的宝箱门就会打开；如果没有打败银龙而退出，再次进入洞窟时有时候会发现没有宝箱门也打不开，这时往返几次就可以让宝箱复活了。



©2005 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved IMAGE ILLUSTRATION Tomomi Kobayashi

バファル

ゴールドマイン袭击事件

条件：游戏序盘，只要稍微战斗几次就可以发生该事件。

流程：去ゴールドマイン就会发生金库被怪物袭击的事件。前往金库打倒怪物，然后去メルビル的下水道，打倒那里的盗贼。从遇到盗贼的地方继续前件，到达パトリック的官邸（如果拿着被盗品出下水道就会未完成事件结束该任务）。

备注：メルビル的下水道的盗贼实力有点强，HP有200左右应该可以战胜他们。

宿屋の娘／变死事件发生

条件：仅限序盘。

流程：在警备队事务所得知"道具屋的主人奇怪死亡"的情报，然后在酒吧的布告板上得到"宿屋娘被诱拐"的情报。按照宿屋→1楼的道具屋→2楼的道具屋的顺序打听消息。晚上跟着奇怪的男人到下水道，在里面打倒サルーイン的神官。然后从バファル王那里得到奖赏，如果之前接了宿屋的任务去宿屋可以得到奖励。

备注："宿屋の娘"、"变死事件"的内容基本上是重合的，解决了"变死事件"也就解决了"宿屋の娘"的事件。但是，如果不同时进行"宿屋の娘"事件的话，那就只能解决"变死事件"了。

仲间たちとの别れ

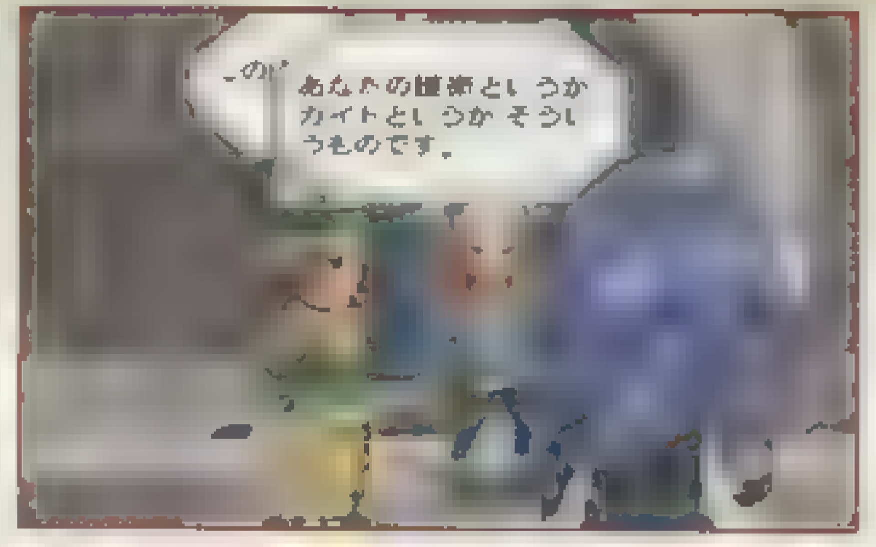
条件：グレイ的初期剧情，只有在グレイ是主人公时才会发生。

流程：到达メルビル，从ガラハド和ミリアム之间选择一个成为同伴，然后另一个人离开。

备注：到达港口就要在两者之间选择让谁留下让谁离开。离开的ガラハド会去ローバーン，ミリアム会去ブルエーレ，两个人都不要就留在メルビル。无论跟谁走"クローディアを守れ"的事件都不会发生。这里由于クローディア不能成为同伴，跟"ジャン救出作战"中アルベルト一样，她是中途参战的。在ローバーン与クローディア合流后可以参加"ジャン救出作战"。

クローディアを守れ

条件：グレイ的初期事件，其他角色是主人公的情况下也会发生，但是クローディア不是同伴就



不会发生。"仲间たちとの别れ"结束后，接受ジャン的委托后发生。如果先完成"サルーインの秘密神殿"的事件，该任务结束。

流程：接受ジャン的委托，然后让クローディア加入成为同伴，遭到暗杀者的袭击。完成"变死事件发生"的事件，事件结束后暗杀者消失。

ネビルの依赖

条件：已经与ネビル见过面，即完成"变死事件发生"或"ゴールドマイン袭击"事件；如果ジャン成为同伴该事件不会发生。

流程：在メルビル的酒吧揭示版或警备队事务所知道ネビル想见主人公的消息，在メルビル2楼的エリザベス宫殿的第一个右拐的房间内接受ネビル的委托。前往ローバーン，去左边モニカ的家，然后去ローバーン东北的民家，打倒敌人后前进。与牢房的ジャン对话后调进落穴里，从地下逃离，中途战胜BOSS。事件结束后与モニカ对话可以拿到报酬。

备注：如果主人公是クローディア或グレイ时面对モニカ的提问"谁に言われてきたの？"如果错2次就Game Over。这个事件结束后进メルビル宫殿可以和ジャン对话一次。

オウルの呼び声

条件：クローディア成为同伴，且战斗次数在50次以上的情况下在宿屋付费住店。

流程：以クローディア是同伴的状态住宿屋（要付钱），就能听到魔女オウル的声音。如果主人公不是クローディア就会出现是否跟她一起前去的选项。前往谜之森，在最里面的小屋与オウル对话。

备注：当主人公不是クローディア时，住店后就会出现选项，如果在这时分开，クローディア就会前往谜之森，但该事件还未结束。如果再在酒吧让クローディア加入，再住店，该事件会再次发生。在クローディア是同伴的状态下，如果不去オウル那里，オウル就不会死。

迷いの蝶

条件：－

流程：调查メルビル酒吧里贴的一张纸，自动到民家去。回到メルビル的中心部分就能看到一只蝴蝶，跟着蝴蝶到谜之森。追着蝴蝶到オウル庵前面一个场景，得到"ムクロのペンダント"和"夜光草"。回到委托人那里事件结束。

古文书／皇帝の奇病

条件：在メルビル的警备队诘所得知皇帝病倒的消息。

流程：在メルビル的警备队诘所或メルビル2阶的エロール神殿得知皇帝病倒的消息。然后去ゲッコ族的洞窟听到古文书的消息，再回到メルビル，在2阶的图书馆解读古文书。然后去北エスタミル的アムト神殿得到アムトのシンボル，在到谜之森的大树那里去见シリル，从エリス那里得到エリスのシンボル。然后去二月的神殿，打倒守护月之石（ムーンストーン）的ゾディアック，拿到ムーンストーン。接着去メルビル的エロール神殿或アリザベス宫殿的ネビル那里，解开皇帝的诅咒。

备注：如果事件进行度不高的话，在谜之森的大树那里是见不到エリス的；在从ゲッコ族那里打听古文书的情报时，如果这时ホーク不是同伴的话，那会就要到ウソ去找拿着古文书的ホーク，让他加入成为同伴或者花1万5千元就能拿到古文书。如果ホーク是同伴，那么就只要花1万块钱从ゲッコ族那里购入。

事件进行度低的话，在二月的神殿门口会与ミニオン・ワイル战斗。

解开皇帝的诅咒后，在接受报奖时，如果主人公是クローディア就会出现"なにもいらない（什么也不要）"的选项，并且台词会发生变化。

该事件发生后可以从メルビル的神官那里打听魔之岛的消息了。

あまぐもの腕轮

条件：－

流程：为了从アディリス那里得到あまぐもの腕轮必须要从水龙那里接受委托。前往ベイル高原从中央的横穴前往グレートピット。在グレートピット的最下层与アディリス对话，接受任务后那这疾风之靴与其交换あまぐもの腕轮。疾风之靴的取得方法请参考"火山怪物"事件。

备注：即使没从タイニィフェザー那里得到疾风之靴也可以在巨人之里买到；打倒アディリス也能得到あまぐもの腕轮。

矿山袭击

条件：－

流程：在ゴールドマイン出现怪物，接受任务后前往矿山将里面的10组敌人击退，然后到外面去就会结束任务。

备注：入口附近的金光是练"闪"的不二人选，可以故意不杀光10组敌人在这里练技；根据在矿山内救助的人数，获得的报酬会发生变化，全员救出可以得3万块钱。

メルビル袭击计画

条件：－

流程：前往メルビル，随着"我们是海盗"的歌，海盗前来。去港口，与船长ブッチャー战斗。然后前往エロール神殿地下进行パワードデビル→サイクロプス→サルーイン神管的三连战。胜利后前往エリザベス宫殿，打败大空飞龙后结束任务并获得奖励。

备注：事先解决"皇帝的奇病"的事件或剧本进行到70～80%，在メルビル下水道的海盗基地打倒5个海盗，将消息通报给警备所，之后在メルビル的宿屋花钱住宿的话就会强制进入メルビル袭击计画。如果通报了的话，再去海盗的基地就可以前往パイレーツコースト。

跳过エロール神殿直接去エリザベス宫殿是可以的，不过就是不会与神殿的敌人战斗而已。

完成"变死事件"道流击退エロール神殿里的敌人，在这个事件结束后再次去エロール神殿可以与ミニオン・ワイル战斗。



なんという とだ、メルビルの町が

サンゴ海

マスク岛の决斗

条件：ホーク的初期剧情，如果主人公不是ホーク就不会发生。

流程：从サンゴ海5个洞窟中西北的洞窟前往パイレーツコースト，然后去右边的集会所。与ブッチャー的会议中出现选项，选哪个都无所谓，接受决斗的挑战。然后坐上淑女之运号出海前往サンゴ海，遭到帝国军的袭击，回到パイレーツコースト的集会所，发生剧情后可以不管海盗回到淑女之运号，然后到サンゴ海。

备注：最初在サンゴ海上袭击商船战斗胜利后会出现选项，放过得100G，不放得300G。如果选择不和ブッチャー决斗，出房间一次再进来就会发生事件。

回到パイレーツコースト的方法

条件：－

流程：完成"皇帝的奇病"事件，或者故事流程进行到70%以上（义勇军小孩的信息出现"调合の秘密2"）。前往メルビル下水道海盗的基地，破坏锁上的门打倒里面的海盗，然后去警备所通报消息。完成"メルビル袭击计划"，然后再去海盗的基地，与海盗对话就可以让他们领路去パイレーツコースト了。

备注：如果剧情进行得太靠后，那就回不了パイレーツコースト了。

ローザリア

イスマス东のモンスター

条件：アルベルト的初期事件，只有在アルベルト是主人公时才会发生。

流程：在1楼的玉座之间与姐姐ディアナ对话然后ディアナ、兵士A和兵士B成为同伴，前往城外的洞窟打倒BOSS，然后回到イスマス城。

备注：这个事件除了アルベルト以外，其他的主人公是无法发生的。

陷落！イスマス城

条件：只有主人公是アルベルト时才会发生，要完成开始的"イスマス东のモンスター"事件。

流程：去王之间，晚上遭到怪物大军的袭击，从玉座里侧的近道出去。与红龙战斗，战败后掉下悬崖，前往ローバーン，然后被モニカ所救。醒来后从ブルエーレ坐船到ヨービル，遇到风暴，之后被シフ所救。完成事件"モンスター扫讨"，坐船从ヨービル到クリスタルシティ，然后去见ナイトハルト。

备注：这个事件只有アルベルト才会发生；在ローバーン、ブルエーレ加入的同伴在进入ガトち村时就会离队，所以最好还是不要加入同伴。

朽ち果てたイスマス城

条件：完成事件"陷落！イスマス城"。

流程：在イスマス城内部ルドルフ的房间（2楼）可以看到アルベルト的父亲ルドルフ的日记。

备注：在本次的PS2版中，该事件没有算在事件数量之内。

ミイラ商人

条件：－

流程：在北エスタミル的酒吧接受前往カタコーム的商人的委托。到エスタミル地下通路，进入通路内的カタコーム。这个木乃伊商人会随着时间而移动，最后会在ウェイブ之町。在ウェイブ之町的码头与他对话，从ウェイブ乘船去メルビル，途中狮子王出现。战胜狮子王事件结束，并得到木乃伊（ミイラ）

备注：在商船上救助了乘客，在BOSS战时出现杂兵就会减少，救得越多，杂兵越少（4人救出）。

水のアクアマリン

备注：参见后文中"水のアクアマリン"的拿法。

勇气の证

条件：－

流程：在クリスタルシティ打听在スカーブ山出现怪鸟的事情，与ナイトハルト对话他会告诉你以前他去取タイニィフェザー之羽的事情，并自动得到地图。前往スカーブ山，在山顶捡到タイニィフェザー，在这里地图特技攀爬的级别需要在Lv2以上。

备注：与タイニィフェザー对话时，如果事先接受アディリス的委托，对话的选项会增加，关于アディリス的委托参照事件"あまぐもの腕轮"。

疾风の靴

条件：在"あまぐもの腕轮"的事件中接受四天王アディリス的委托。

流程：前往スカーブ山，到最上阶调查羽毛与タイニィフェザー对话。接受委托，得到火神防御轮（参考"火山怪物"的事件）。再去见タイニィフェザー，得到疾风之靴。

备注：火神防御轮可以在巨人之里买到，打倒タイニィフェザー也会得到疾风之靴。

魔の岛

条件：－

流程：完成皇帝的奇病事件，在エロール神殿得到魔之岛的消息。在ヨービル的港口接受老任的委托，前往魔之岛，在最上阶见到ウェイ＝クビン，如果在这里被ウェイ＝クビン逃了则任务失败，打倒他才能拿到エメラルド。

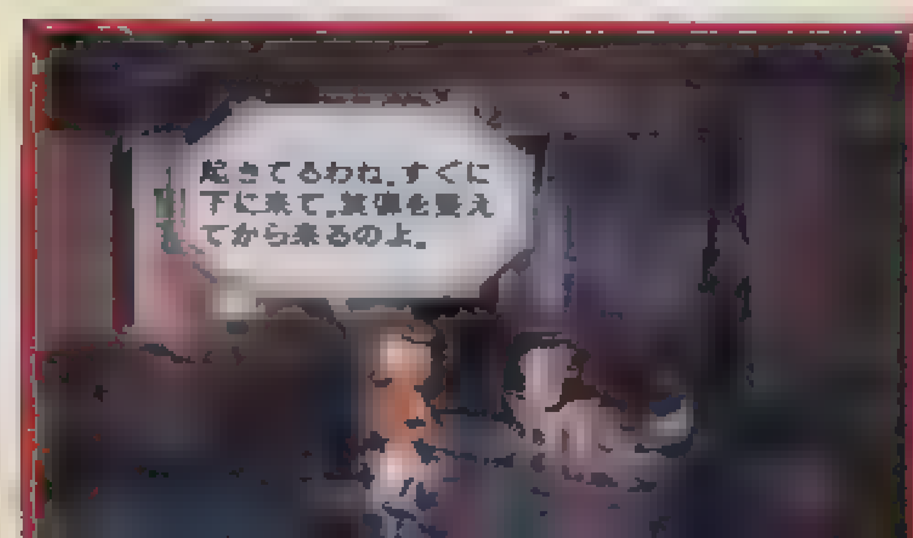
备注：游戏一定事件后在魔之岛就拿不到エメラルド了，所以要早点去；完成皇帝的奇病事件后，如果不去メルビル2楼的エロール神殿打听魔之岛的消息，ウェイ＝クビン就会逃跑。

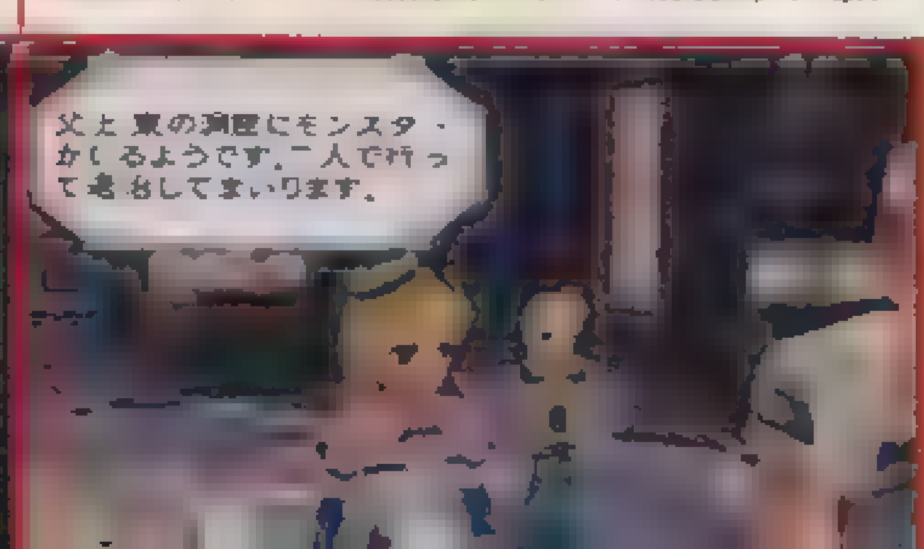
アイスソード

条件：在事件"トマエ火山のモンスター"中，从フレイムタイラント那里接到拿冰剑的委托。

流程：如果手上的钱在2万元以上去アルツール的武器屋就会告知冰剑已经卖完了，但是，如果手上的钱在1万9千元左右，武器屋里就会卖冰剑，这时可以将手上的道具卖掉一些凑齐2万元这样就能买到冰剑了。如果没钱那就在アルツール附近与圣战士ガラハド对话，杀死他或是让他成为同伴都能拿到冰剑。回火山将冰剑交给フレイムタイラント就能完成任务。

备注：在巨人之里可以买到"冰之剑"，在杀ガラハド的场合，如果此时道具栏已经满了，那么冰剑就会永远消失，要注意。





骑士团领

骑士团の夸りにかけて

条件： 一

流程： 进入オイゲンシュタット最上面的城，与ハインリヒ对话，然后与ハインリヒ同行去ミルザブール的城会合。回到オイゲンシュタット，选择"一绪に战う"后テオドール和ラファエル会成为同伴，并得到砦迹的场所的情报。（注意，之后从ミルザブール坐船离开这里时，两人会离队。）前往砦迹，故意从2楼中央附近右侧道路的落穴中落下去，然后向1楼的不同的地方前进。在最下层打倒BOSS，然后自动回到ミルザブール城结束任务。

备注： 在ミルザブール汇合后可以无视テオドール和ラファエル从村人那里得到砦迹的情报，这时在砦迹的入口可以让他们2人加入队伍。

コンスタンツ诱拐

条件： 一

流程： 在オイゲンシュタット城与ハインリヒ对话后得知ラファエル在ミルザブール的地下牢房，并得知了バイゼルハイム的场所。前往バイゼルハイム，フラーマ塔在最里面，之后知道了コンスタンツ的所在地。回答フラーマ的问题时回答"そうか、それが仆の运命…"后就可以得到塔里的宝物了。接下来就是搬动石像打开房间了，移到不同的地方可以打开不同的门，在打败BOSS后完成任务。

备注： 在事件"骑士团の夸りにかけて"中一次都没有让テオドール和ラファエル成为同伴的话是完成不了这个任务的。事件终了时再退名誉骑士报酬会增加7000G。"テオドール乱心"发生时这个任务就会消失，如果正在完成这个任务，那么该任务自动解除。

テオドール乱心

条件： 一

流程： ①去オイゲンシュタット与ハインリヒ对话，然后在オイゲンシュタット城左边2楼的ラファエル的房间见到コンスタンツ，与其对话得到钥匙。②前往ミルザブール，在右上的拐角处？？？的地方使用钥匙后进去。③进去后调查3楼テオドール房间看他掉下的记录并知道邪教废墟的场所。④前往邪教的废墟，在最下层打败红龙。⑤与面对像的テオドール对话，然后出去。前往バイゼルヘルム，然后与假的テオドール战斗。⑥前往ミルザブール城与フラーマ对话，得到ルビー。

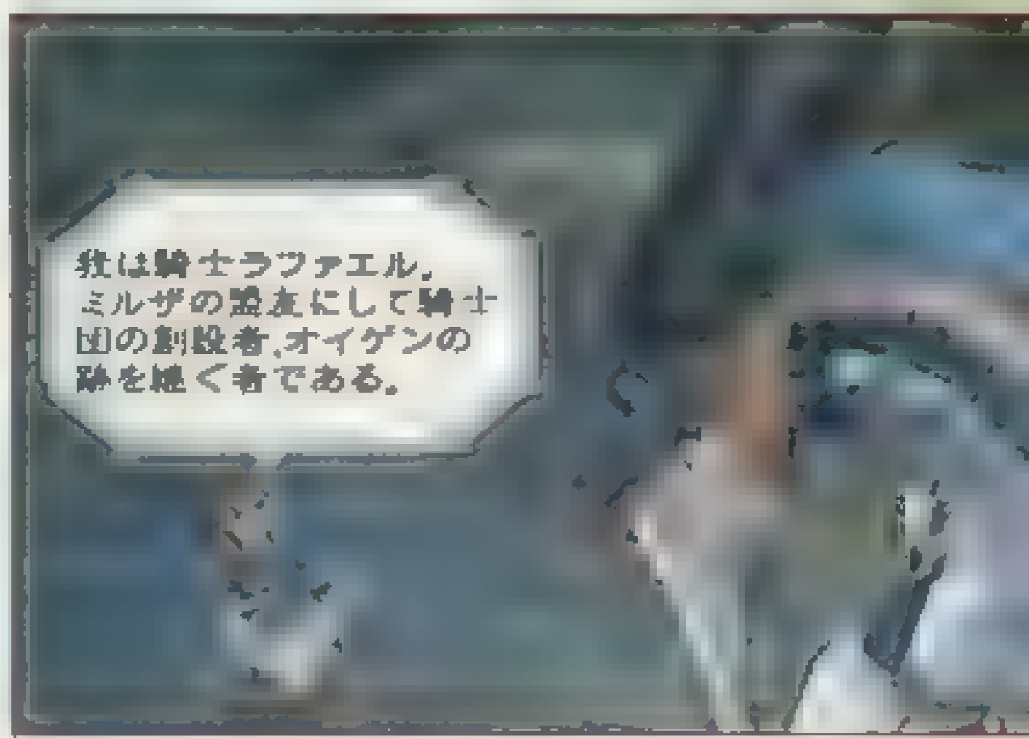
备注： 注意，不必完成"骑士团の夸りにかけて"和"コンスタンツ诱拐"两个事件也可以发生该事件。如果没有完成"骑士团の夸りにかけて"和"コンスタンツ诱拐"的事件，按照上面的方法是不能从コンスタンツ那里拿到钥匙的，这时要与城外的女子二人组对话后再与コンスタンツ对话才能拿到骑士团的钥匙。这个事件开始后，"コンスタンツ诱拐"的任务自动解除。在去邪教的神殿之前与コンスタンツ对话，她会提出同行（不会成为战斗同伴），这样她在救テオドール时会出手帮忙。

传说の龙骑士

条件： 完成"テオドール乱心"的事件。

流程： 以队伍中人数在4人以下的状态前往オイゲンシュタット城的谒见之间，此时ラファエル成为同伴，与此同时得知了龙之谷的场所。从龙之谷前往龙之庭，与龙骑士的战斗中发动"龙阵"。事件结束后龙阵觉醒，并得到道具和宝石。

备注： 这个事件结束后再以4人以下的状态前往龙之谷，与龙骑士对话会发生与ミニオン・ワイル的战斗，胜利后得到武神之铠，并且龙骑士加入成为同伴。当主人公是シフ时事件终了会与银龙战斗，之后所持的"龙眼"会取回光芒，能力变强。



リガウ岛

草原の财宝

条件： グレイ的初期剧情，其他同伴也可以发生。

流程：前往ジェルトン的草原，从地图东南边的洞穴里进入洞窟，在洞窟最下层最边上房间里拿到500G和弓事件结束。

刀の声

条件： 一

流程： 在ジェルトン草原东南方的洞穴地下3层，在最东边的T字路口可以看到一把插在地上的刀，拔起它。①在ジェルトン的锻冶屋用青铜补强，补强后战斗若干次（需要攻击敌人），变成"古刀+1"②在クリスタルシティ的锻冶屋用ローザリア钢补强，攻击大约70次变成"古刀+2"③在オイゲンシュタット的锻冶屋用南方铁补强，攻击大约80次变成"古刀+3"④在ゴールドマイン买白铁矿补强，攻击大约100次变成"古刀+4"⑤在ゴールドマイン买钢系补强，战斗大约130次，变成"古刀+5"⑥用陨铁补强（可以用挖掘特技在トマエ火山挖，或者打敌人掉），攻击大约170次，变成"古刀+6"⑦用废石补强（废石有很多种，适合补强的废石会以红字显示），攻击大约260次，变成"古刀+7"⑧进入村庄与刀鬼战斗，胜利后古刀变为鬼神刀。

备注： 当グレイ是主人公时达到规定的使用次数进入任何村庄就会提示下一次需要什么补强材，并且只有グレイ是主人公时拿鬼神刀才有剧情。

トマエ火山のモンスター

条件： 与ジェルトン酒吧的老板对话，或者接受タイニィフェザー的委托。

流程： ジェルトン遭到怪物的袭击（这时没船，要出去只能从ジェルトン到草原，然后到世界地图），从ジェルトン酒吧老板那里得知トマエ火山的场所，然后前往火山。火山中需要有跳跃的地图特技才能前进，次数大约在20次左右。到火山内部与フレイムタイラント对话，根据选择决定是否与它战斗。接受委托，将アイスソード拿给他（参照ローザリア／アルツール的事件"イスソード"）事件结束，得到火神防御轮和宝石。

备注： 火神防御轮其实可以在巨人之里买到；打倒フレイムタイラント也会得到火神防御轮；打倒フレイムタイラント后里面的门就会打开，就可以去巢房了；如果从吟游诗人那里得知了巢房的情报，那么在打听到サルーイン的情报前是不能将冰剑给フレイムタイラント的。

バルハラント

バルハルモンスター

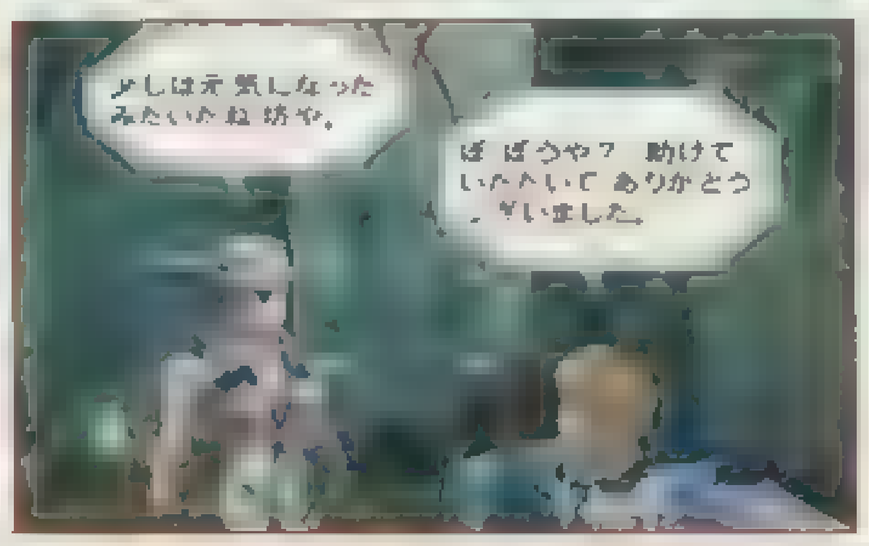
条件： シフ的初期剧情，シフ是主人公时初期发生。其他角色当主人公时也可以发生该事件，但似乎アルベルト不行。

流程： 在ガト之村与ガト对话，打败西、东、南洞窟的BOSS，然后向ガト报告。

モンスター打讨

条件： シフ的场合是完成"バルハルモンスター"事件，アルベルト的场合是从ブルエーレ坐船遇难后，两者都是初期剧情。

流程： シフ的场合是救助アルベルト，アルベルト的场合是被シフ所救，然后去バルハラント的东、西、南的洞窟打败BOSS。如果主人公是シフ时，会得到"龙眼"。



备注： バルハラント的三洞窟攻略事件，除了"バルハルモンスター"、"モンスター打讨"还有另外一个。打倒南边洞窟的BOSS后往里走救一只小猪，之后可再往洞窟深处前进。该事件没有名字。

冻结湖の妖精

条件： 一

流程： 前往バルハラント的冻结湖，地点在平原东南方。在冻结湖城入口与妖精对话，接受她的委托。然后去カクラム沙漠里的传说中的湖之町。

冻りついた城

条件： 完成"冻结湖の妖精"的事件，或者拒绝妖精的委托，切换一下画面后，然后再回到这个区域。

流程： 前往バルハラント的冻结湖，在入口处让一个赤魔导士加入。进城打倒フリーレ和ドレイク，得到オブシダンソード。如果此时队伍中有空位可以让フリーレ加入。出城后赤魔导士会露出真实面目，问你给不给他剑，如果不给就会与ミニオン・ヘイト战斗。

备注： フリーレ成为同伴的机会只有一次，如果将她从队伍中除名，以后就再也加入不了了。

技的派生

派生技，顾名思义就是由一个技派生出另一个技，在这次的《浪漫沙加 吟游者之歌》（以下简称《SMS》）中就存在着这样的系统。我们知道，《沙加》的技都是"闪"出来的，要闪出这些技运气是一个要素，敌我双方的实力差是个要素（敌人越强"闪"的几率越大），而这次的《SMS》则又加入了一个派生的要素。《SMS》中在使用某些技时能闪出更强力的技，而这些强力的技也只能由某些特定的技闪出，所以大家可以对照下表从中查询自己想领悟的技，避免浪费不必要的时间。另外，要领悟的技的时候一定要看清楚武器的模式，只有模式对应才能闪出相应的技。

技派生表

引导技	派生技
细剑	
高速突き基本技	ファイナルレター
攻击模式	
ハヤブサ斩り	かすみ二段、电光石火、ブラッドスパルタン
冲突剑	圆舞剑、ホークブレード
电光石火	变幻自在
三星冲	サザンクロス
防御模式	
返し突き	スクリュードライバ
策略模式	
かすみ二段	共振剑
金のトロイメライ	三星冲
小转	变幻自在、电光石火

引导技	派生技
小型剑	
高速突き基本技	ファイナルレター
攻击模式	
ハヤブサ斩り	かすみ二段、电光石火、ブラッドスパルタン
冲突剑	圆舞剑、ホークブレード
八つ裂き	ブラッドスパルタン
电光石火	变幻自在
防御模式	
なぎ払い	剑闪
圆舞剑	ファイナルレター
策略模式	
かすみ二段	一人时间差
金のトロイメライ	三星冲
小转	变幻自在

引导技	派生技
长剑	
攻击模式	
ハヤブサ斩り	かすみ二段、ブラッドスパルタン
八つ裂き	マルチウエイ、ブラッドスパルタン
カットイン	狗盗剑
防御模式	
なぎ払い	剑闪
十字斩り	ブラッドスパルタン
剑闪	不动剑
心形剑	不动剑
策略模式	
かすみ二段	一人时间差、ブラッドスパルタン
棍棒	
攻击模式	
ハードヒット	かめごうら割り
防御模式	
土龙击	グランドスラム
策略模式	
はじき打ち	ウォータームーン
杖	
攻击模式	
痛打	乱调子、电光石火
防御模式	
[illegible]	[illegible]
策略模式	
拂い抜け	スウィング
はじき打ち	ウォータームーン

引导技	派生技
大型剑	
攻击模式	
强击	V-インパクト、アッパースマッシュ
クロスブレイク	V-インパクト
天狗走り	V-インパクト
策略模式	
拂い抜け	拂车剑
两手大剑	
攻击模式	
强击	アッパースマッシュ、V-インパクト、ヴァンダライズ
クロスブレイク	V-インパクト
天狗走り	秘踏みの太刀、V-インパクト
防御模式	
みね打ち	骨碎き
策略模式	
拂い抜け	拂车剑
V-インパクト	ヴァンダライズ
体术	
パンチ（共通）	罗刹掌
攻击模式	
パンチアウト	明王九印
スピアー	ジャック・ハマー
[illegible]	明王九印
[illegible]	
[illegible]	三龙旋
无音杀	二龙旋



引导技	派生技
刀	
攻击模式	
秘踏みの太刀	逆风の太刀
变则多段突き	光の腕
天狗走り	逆风の太刀、秘踏みの太刀
逆风の太刀	月影の太刀、心形剑
光の腕	秘踏みの太刀
防御模式	
みね打ち	骨碎き
策略模式	
かすみ二段	变则多段突き、秘踏みの太刀
拂い拔け	逆风の太刀、拂车剑
曲刀	
攻击模式	
冲突剑	ホークブレード
カットイン	狗盗剑
圆月断	心形剑
八つ裂き	マルチウエイ、ブラッドスパルタン
ブレードロール	デッドリースピン
策略模式	
かすみ二段	一人时间差
一人时间差	旋回击、デッドリースピン

引导技	派生技
冲枪	
攻击模式	
二段突き	双龙破、变则多段突き
双龙破	乱れ突き
变则多段突き	石碎无尽、光の腕、乱れ突き　活杀兽神冲
防御模式	
草伏せ	スウィング
エイミング	独妙点穴、流星冲、活杀兽神冲
十方	独妙点穴、流星冲、石碎无尽
策略模式	
ジャベリン	光の腕
スカッシュ	活杀兽神冲、变则多段突き
打枪	
攻击模式	
二段突き	双龙破
痛打	乱调子
双龙破	无双三段
防御模式	
草伏せ	スウィング
活杀兽神冲	无双三段
策略模式	
はじき打ち	ウォータームーン、ブラッドスパルタン
スカッシュ	活杀兽神冲
スイッチバック	无双三段

引导技	派生技
片手斧	
攻击模式	
大木斩	次元断、スイッチバック、かめごうら割り
ブレードロール	デッドリースピン、高速ナブラ
防御模式	
かかと切り	デッドリースピン
车轮击	高速ナブラ、夜叉横断
夜叉横断	高速ナブラ
策略模式	
一人时间差	旋回击、次元断、高速ナブラ、デッドリースピン、夜叉横断
旋回击	高速ナブラ
两手斧	
断ち割り基本技	富岳八景
攻击模式	
大木斩	次元断
强击	アッパースマッシュ、V-インパクト、富岳八景
クロスブレイク	V-インパクト
ブレードロール	デッドリースピン、高速ナブラ
防御模式	
土龙击	グランドスラム
策略模式	
旋回击	アクセルターン
ハイパーハンマー	スイッチバック

引导技	派生技
弓	
早击ち基本技	ミリオンダラー、影矢
攻击模式	
スプラッシュアロー	ミリオンダラー
力矢	プラズマショット
スリービート	连射、ミリオンダラー
プラズマショット	ザップショット、瞬速の矢
瞬速の矢	连射
连射	ミリオンダラー
防御模式	
狙い击ち	フェニックスアロー
むびシュート	スパロ　ショット、フェニックスアロー、ミリオンダラー、プラズマショット
サイドワインダー	むびシュート
スパローショット	フェニックスアロー
策略模式	
影缝い	影矢
でたらめ矢	アローレイン
アローレイン	ミリオンダラー



武器强化

本作中各种武器都可以到锻冶屋去利用特定的补强材料进行强化，强化后的武器可以变成另一种武器，而且有些特定的武器还会发生突变，这也是得到强力武器的好方法。

武器强化须知

1．选择锻冶屋中变红的素材是基本，即使这时性能有所下降（特别是强度）也不要在意。

2．以强化后的状态进行战斗，只要实用那个武器进行攻击就行了，达到一定次数就会变成“+1”的状态，这时素材的文字也会变成黑色。

3．这样再进行强化，再进行战斗，在“+1”、“+2”的状态下用特定的素材打造就会变成另一把武器，不过要注意的是这时变换的武器很有可能比之前的武器要弱，但不要管它，继续以这种状态战斗强化它们，最后再组合上合适的素材就能变成一把强力的武器了。

4 一般而言“+?”的界限是“+2”，也有可能“+3”，只有グレイ的古刀最特殊。

武器改造一览

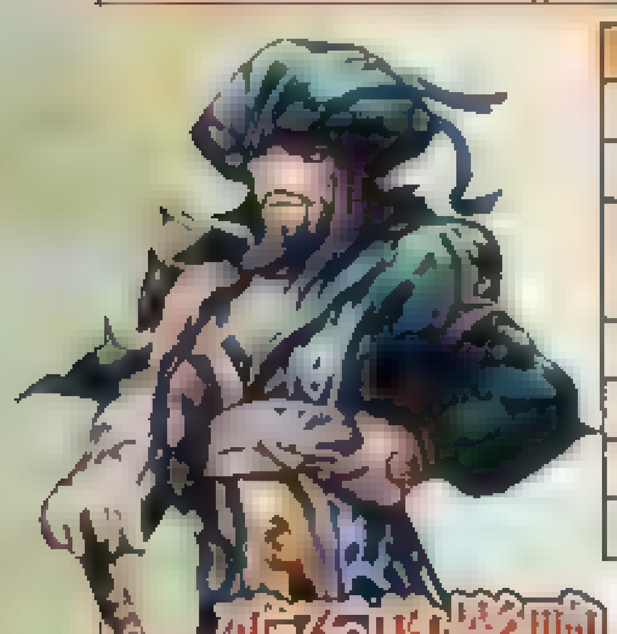
种类	基本武器名	必要素材	完成品
细剑	レイピア	ローザリア钢	レイピア+1
	レイピア+1	陨铁	レイピア+2
	レイピア+2	ヴェルニー	ヴェルニーレイピア
	炎のロッド	ペギークリスタル エレメンタルコア	炎のロッド+1
	炎のロッド+1	朱砂	炎のロッド+2
	炎のロッド+2	アビスクリスタル	アビスロッド
	シルバーフルーレ	エレクトラム	シルバーフルーレ+1
	シルバーフルーレ+1	自然银	シルバーフルーレ+2
	エスパーダ・ロベラ	ローザリア钢 钢条	エスパーダ・ロベラ+1
	エスパーダ・ロベラ+1	陨铁	エスパーダ・ロベラ+2
	エスパーダ・ロベラ+2	ヴェルニー	ヴェルニーレイピア
	金のロッド	エレクトラム 自然银 纯金	金のロッド+1
小型剑	ロブオーメン	岩盐(适材では无い)	チキンナイフ
	ロブオーメン	南方铁	ロブオーメン+1
	ロブオーメン+1	甲兽のカラ	ロブオーメン+2
	ロブオーメン+1	魔兽の牙	ベオウルフ
	カットラス	南方铁	カットラス+1
	カットラス+1	自然银 エレクトラム	カットラス+2
	カットラス+2	钢条	スチールダガー
	カットラス+2	白铁矿	カットラス+3
	ハンガー	南方铁	ハンガー+1
	ハンガー+1	白铁矿	ハンガー+2
	ハンガー+2	钢条（こうし）	スチールダガー
	グラディウス	南方铁	グラディウス+1
	グラディウス+1	自然银 エレクトラム	グラディウス+2
	龙鳞の剑	甲兽のカラ	龙鳞の剑+1
	アンティークダガー	自然银 エレクトラム	アンティークダガー+1

种类	基本武器名	必要素材	完成品
长剑	バックソード	ローザリア钢 リガウ钢	バックソード+1
	バックソード+1	陨铁	バックソード+2
	バックソード+2	ガーラル	ガーラルソード
	バトルソード+1	ディフェンスモード	ディフェンダー
	スキアヴォーナ	钢条（こうし） 黑钢	スキアヴォーナ+1
	スキアヴォーナ+1	陨铁 白铁矿 纯金	スキアヴォーナ+2
	スキアヴォーナ+2	ガーラル	ガーラルソード
	タウンソード	不明	ガーラルソード（强化）
	ワルーンソード	魔兽の牙	ワルーンソード+1
	ファランギー	苍铅	ファランギー+1
	ファランギー+1	钢条	スチールエッジ
大型剑	ローザリアサーベル	南方铁 朱砂	ローザリアサーベル+1
	ローザリアサーベル+1	白铁矿 黑钢	ローザリアサーベル+2
	ローザリアサーベル+2	ヴェルニー	ヴェルニーサーベル
棍棒	シルバーハンマー	朱砂 エレクトラム	シルバーハンマー+1
	シルバーハンマー+1	自然银	シルバーハンマー+2
	ツイスター+1	自然银	ツイスター+2
	ツイスター+2	ガーラル	ガーラルハンマー
	ろばの骨	デッドストーン 粘糸	ろばの骨+1
	ろばの骨+1	风切 强化翼片	ろばの骨+2
	ろばの骨+2	怪鱼の石鳞	ろばの骨+3
	ろばの骨+3	冥界毒爪	ろばの骨+4
两手大剑	フランベルジュ	エレメンタルコア	フランベルジュ+1 ペギークリスタル
	フランベルジュ+1	朱砂	フランベルジュ+2
	フランベルジュ+2	アビスクリスタル	[illegible]スフレイム
	グレートソード	南方铁	グレートソード+1
	グレートソード+1	废石	グレートソード+2

种类	基本武器名	必要素材	完成品
	グレートソード+2	ヴェルニー	ヴェルニーソード
	モーグレイ	南方铁	モーグレイ+1
	モーグレイ+1	废石 黑钢	モーグレイ+2
	モーグレイ+2	ヴェルニー	ヴェルニーソード
刀	カタナ	南方铁	カタナ+1
	カタナ+1	黑钢	カタナ+2
	カタナ+2	ヴェルニー	ヴェルニーの刀
	鬼眼刀	リガウ钢 南方铁	鬼眼刀+1
	鬼眼刀+1	黑钢	鬼眼刀+2
	鬼眼刀+2	デッドストーン	鬼眼刀+3
	鬼眼刀+3	陨铁	鬼纹刀
	クレーンプリンセス	南方铁	クレーンプリンセス+1
	クレーンプリンセス+1	白铁矿	クレーンプリンセス+2
	クレーンプリンセス+2	树积结晶	クレーンプリンセス+3
	クレーンプリンセス+3	陨铁	ノーブルクレーン
	サムライソード	南方铁	サムライソード+1
	サムライソード+1	废石	サムライソード+2
	サムライソード+2	ヴェルニー	ヴェルニーの刀
曲刀	青龙刀	南方铁	青龙刀+1
	青龙刀+2	钢糸	スチールブレード
	ダークの剑	南方铁	ダークの剑+1
	ダークの剑+1	苍铅	ダークの剑+2
	ダークの剑+2	钢糸（こうし）	サダル・メリク
	サダル・メリク+1	ガーラル	ガーラル・メリク
	幻兽剑	魔兽の牙 甲兽のカラ 强化翼片	幻兽剑+1
	幻兽剑+1	エレメンタルコア	幻兽剑+2
片手斧	战斧	青铜	战斧+1
	战斧+1	南方铁、黑钢	战斧+2
	フランシスカ	リガウ钢 钢糸（こうし）	フランシスカ+1
	フランシスカ+1	强化翼片 ウィンドシェル	フランシスカ+2
	フランシスカ+2	风きり	ホークウインド
	ホークウインド	废石	ホークウインド+1
两手斧	ヴォーパルアクス	デッドストーン ペギークリスタル 魔兽の牙	ヴォーパルアクス+1
	ヴォーパルアクス+1	奇岩兽の外皮	ヴォーパルアクス+2
	ヴォーパルアクス+2	冥界毒爪	エグゼキューショナー
	グレートアックス	南方铁	グレートアックス+1
	グレートアックス+1	钢糸（こうし）	グレートアックス+2
	グレートアックス+2	ガーラル	ガーラルアクス
	ブロードアクス	南方铁	ブロードアクス+1

种类	基本武器名	必要素材	完成品
	ブロードアクス+1	钢糸（こうし）	ブロードアクス+2
	ブロードアクス+2	ガーラル	ガーラルアクス
杖	木士の杖	エレメンタルコア ペギークリスタル	木士の杖+1
	灵木の杖	エレメンタルコア	灵木の杖+1
	灵木の杖+1	树精结晶	灵木の杖+2
	灵木の杖+2	アビスクリスタル	アビススタッフ
	プリムスラーブス	エレメンタルコア ペギークリスタル	プリムスラーブス+1
	プリムスラーブス+1	树精结晶	プリムスラーブス+2
	オウルの杖	エレメンタルコア	オウルの杖+1
打枪	管枪	南方铁	管枪+1
	管枪+1	リガウ钢	管枪+2
	管枪+2	ガーラル	ガーラルシャフト
	ハルバード	リガウ钢	ハルバード+1
	ハルバード+1	钢糸（こうし） 白铁矿	ハルバード+2
	ハルバード+2	ガーラル	ガーラルシャフト
	カヤキスの枪	青铜	カヤキスの枪+1
	カヤキスの枪+1	白铁、ローザリア钢	カヤキスの枪+2
	カヤキスの枪+2	黑钢	カヤキスの枪+3
	カヤキスの枪+3	ガーラル	ガラル・カヤキス
冲枪	スコーピオン	粘糸	スコーピオン+1
	スコーピオン+1	甲兽のカラ	スコーピオン+2
	スコーピオン+2	强化翼片	コル・スコルピオ
	バトルフォーク	ローザリア钢	バトルフォーク+1
	バトルフォーク+1	黑钢	バトルフォーク+2
	バトルフォーク+2	ガーラル	ガーラルスピア
	龙枪マリストリク	奇岩兽の外皮	龙枪マリストリク+1
	龙枪マリストリク+1	ダーククリスタル 冥界毒爪	冥枪マリストリク
	スピア	青铜	スピア+1
	スピア+1	ローザリア钢	スピア+2
	スピア+2	黑钢	スピア+3
	スピア+3	ガーラル钢	ガーラルスピア
弓	长弓	甲兽のカラ	长弓+1
	长弓+1	粘糸 钢糸	长弓+2
	长弓+2	ヴェルニー	ヴェルニーの弓
	强化弓	ローザリア钢 リガウ钢	强化弓+1
	强化弓+1	ヴェルニー	ヴェルニーの弓
	ドビーの弓	魔兽の牙 强化翼片	ドビーの弓+1
	ドビーの弓+1	粘糸	ドビーの弓+2
	ドビーの弓+2	ヴェルニー	ヴェルニーの弓
	クジャラートの弓	魔兽の牙	クジャラートの弓+1
	クジャラートの弓+1	钢糸	クジャルシューター

锻冶屋可入手矿石一览



矿石	入手锻冶屋
青铜	ミルザブール、オイゲンシュタット、ジェルドン
自然银	クリスタルシティ、ミルザブール、ブルエーレ
南方铁	南エスタミル、オイゲンシュタット、ブルエーレ、ローバーン
リガウ钢	ジェルドン、ローバーン
ローザリア钢	クリスタルシティ、北エスタミル、ミルザブール
ガーラル	北エスタミル、ブルエーレ
ヴェルニー	クリスタルシティ、北エスタミル

矿石的影响

攻击性能	道具
+40%	アビスクリスタル
+30%	强化翼片、デッドストーン
+20%	エレメンタルコア、白铁矿、黑钢、陨铁、魔兽の牙
强度	**道具**
+3	エレクトラム、粘糸
+2	自然银、ガーラル、白青、树积结晶、奇岩兽の外皮
耐久	**道具**
60	苍铅
50	南方铁
40	青铜、朱砂、黑钢、钢糸

矿石挖掘地点

这里向玩家们提供几个挖矿石比较好的地点：草原の穴挖白铁矿；ゴールドマイン（袭击中）挖废石、陨铁、黑钢、アビスクリスタル、エレクトラム、纯金；トマエ火山（发掘Lv5）挖废石、エレメンタルコア、纯金、エレクトラム、黑钢、陨铁、アビスクリスタル；ニーサの洞窟（挖掘Lv3以上）挖废石、陨铁、黑钢、树积结晶、アビスクリスタル、エレクトラム、ペギークリスタル、白铁；除此之外，クリスタルレイク、フロンティア、ゲッコ族の洞窟、ベイル高原这些地方的洞窟中都也能挖到很多矿石。

备注 攻击性能和强度可以在锻冶屋中进行调整，如果只看攻击性能和强度的话，增长点数最多的是：树积结晶（+3）、ガーラル、ヴェルニー、エレクトラム、甲兽のカラ、奇岩兽の外皮、デッドストーン（+2）。只是用デッドストーン改造后耐久度会变为1。虽然树积结晶的加成比较多，但入手比较困难，所以用ヴェルニー或ガーラル是比较实用的。

锻冶屋中没有的矿石

矿石	入手方法・怪物・商店
废石	矿石发掘
エレメンタルコア	从元素系（结晶体）的敌人身上掉落（地图上显示是史莱姆）
白青	ゴールドマイン、ジェルドン、ウエイブ
朱砂	敌人落下、ゴールドマイン、ウソ
苍铅	ゴールドマイン、ゴドンゴ
デッドストーン	从不死系的敌人身上掉落
纯金	矿石发掘、ゴールドドラゴンがドロップ
エレクトラム	从敌人身上掉落、ゲッコ洞窟中挖掘
白铁矿	ゴールドマイン、アルツール
陨铁	守护沙漠地下道的螃蟹一样的敌人身上掉落，从恶魔系敌人身上掉落，在ニーサの洞窟搜索和采集，从アシュラブラント（植物）身上掉落
魔草の种子	植物系怪物身上落下
ペギークリスタル	从有"ペギー○○"名字的敌人身上掉落
粘糸	敌人身上掉落
魔兽の牙	兽系敌人身上掉落（地图上的标志是狼）、ウソ、ゴドンゴ
甲兽のカラ	从有硬甲的敌人身上掉落
强化翼片	从鸟系敌人身上掉落
钢糸	从敌人身上掉落、ゴールドマイン的商店
风切	从敌人身上掉落、ノースポイント
树积结晶	ゴドンゴ
黑铜	在アクアマリンの洞窟、トマエ火山挖掘
怪鱼の石鳞	从化石鱼身上掉落
冥界毒爪	从冥府人参、腐龙、ゲリュオン、イフリート身上掉落
奇岩兽の外皮	从[illegible]龙身上掉落、ウエスト[illegible]エンド[illegible]
アビスクリスタル	[illegible]の後、在皮袭击中的[illegible]ルドマ[illegible]挖掘成功、[illegible]ッコ族の洞窟中挖掘
ウインドシェル	从翼手龙身上掉落
ダーククリスタル	不明

グレイ的古刀

强化	补强材料	关联场所
+0	青铜	リガウ岛・ジェルトン锻冶屋
+1	ローザリア钢	ローザリア・クリスタルシティ锻冶屋
+2	南方铁	骑士团领・オイゲンシュタット锻冶屋
+3	白铁矿	草原の穴・矿石搜寻挖掘 ゴールドマイン・达到一定级别的杂货店
+4	钢条	ゴールドマイン・达到一定级别的杂货店
+5	陨铁	草原の穴・矿石搜寻和挖掘
+6	废石	草原の穴・矿石搜寻和挖掘(能够+7的时候最好先存一个档)

虽然名字都是"废石"，但游戏中的废石有很多种，只有找到显示是红字的废石才行。要让"+"的能力上升只要不停地战斗，并在战斗中使用消耗EP的技就能行了，EP没了就找相应的补强材去修复。当"+"的能力上升时，进入村庄就会发生事件，剧情就会告诉你下一个强化素材是什么。





命运之石入手方法

名称	入手场所	装备	效果
火のルビー	バイゼルハイム	指	水术无效化、全能力+1
水のアクアマリン	クリスタルレイク	头	火术无效化、全能力+1
土のトパーズ	カクラム沙漠的地下	首	风术无效化、全能力+1
风のオパール	キャプテンシルバー的洞窟	头	土术无效化、全能力+1
光のダイヤモンド	シェリル	指	暗术无效化、全能力+1
暗のブラックダイア	ウコム神殿	指	光术无效化、全能力+1
气のムーンストーン	二つの月の神殿	腕	邪术无效化、全能力+1
邪のオブシダンソード	冻りついた城	特殊剑	气术无效化、全能力+1
魔のエメラルド	魔の岛	头	幻术无效化、全能力+1
幻のアメジスト	ウエストエンド或バーバラ的初期装备	首	魔术无效化、全能力+1

火のルビー

1.义勇军小孩的信息中出现"药草や矿物の秘密"，剧本进行到45%。
2.参加コンスタンツ诱拐事件（没完成也可以）。
3.义勇军小孩的信息中出现"交涉の秘密"，剧本进行到90%
4 发生テオドール乱心的事件。
5.在オイゲンシュタット城前听到コンスタンツ的传闻。
6.与オイゲンシュタット谒见之间的ハインリヒ对话知道バイゼルハイム的场所。
7.与オイゲンシュタット城2F的コンスタンツ对话，得到骑士团的钥匙。
8.从后门进入ミルザブール城(商店密集处附近)。
9 在3F的テオドール的房间得到地图。
10.进入强制战斗。
11 进入邪教的废墟。
12 打倒红龙。
13.前往バイゼルハイム（需要自己选择去，不是自动去）。
14.打倒伊夫里特。
15.与フラーマ对话，然后选择选项。
16 得到ルビー。

水のアクアマリン

在クリスタルレイク中打听到クリスタルレイクレイク的所在地，然后前往，从漩涡处进クリスタルレイク的洞窟，在洞窟D打败BOSS后得到。要完成这个情节跳跃的地图特技Lv要在1以上。要注意的是当情节发生到一定程度后，这里就去不了了，所以最好在游戏序盘前往。另外，可以将アクアマリン给ナイトハルト，并且可以得到奖赏，但不给他也可以。

土のトパーズ

1.被カクラム沙漠北边的流沙卷入。
2.前往沙漠的地下（中央的入口是假的，而且搜寻、解除陷阱和跳跃能力的地图特技级别最好在Lv2以上，有矿石搜寻和挖掘更好）。
3.在ニーサ的洞窟前与バガー战斗。
4.前往传说之町与バガー等人战斗。
5 回收祭坛上的トパーズ。

风のオパール

在热带丛林ジャングル里的シルバー洞窟的地下3F打败银龙シルバードラゴン后在洞窟里面得到，这里陷阱很多，最好有Lv3以上的陷阱搜寻和解除的地图特技。

光のダイヤモンド

跟踪不幸之女シェリル后得到。
1.在酒吧看到シェリル被人纠缠（从遇到シェリル的那个酒吧的老板那里打听到纠缠シェリル的男人被马踢死了）。
2.在酒吧找到シェリル（在遇到シェリル的酒吧的老爸那里得知シェリル辞职了）。
3.在酒吧见到シェリル。
4.同上。
5 向シェリル打听从马上掉下来的タラール族少女的事情。
6.向シェリル打听被称为エスタミル之花的事情。
7.向シェリル打听残忍海盗的事情。
8.向シェリル打听バルハル族诅咒师的事情。
9.向シェリル打听ローザリア勇敢的骑士的事情。
10.向シェリル打听クジャラート欲望强烈的山贼的事情。
11.向シェリル打听リガウ岛有才能的将军的事情。
12.向シェリル打听帝国贵族女儿的事情。
13.完成上面的事件会发生与ミニオン・ワイル的战斗。
14.事件结束后得到ダイヤモンド。

注 说シェリル辞职的老板不一定是之前遇到シェリル的那个酒吧的老板；与シェリル对话的内容是随机的；这个事件与周目数有关，至少3周目才能得到ダイヤモンド；シェリル在每个城市的酒吧中只会出现一次，每一周目最多与她见5次面，每经过20次战斗她就会出现在不同的酒吧里；与シェリル对话12次后就可以拿到ダイヤモンド，之后的周目シェリル会在所有的酒吧中出现，跟她对话就能拿到ダイヤモンド了。

シェリル出现的时机

1.义勇军小孩的信息追加"もっとお金が欲しい"。(剧本进行10%)
2.义勇军小孩的信息追加"术や技をガンガン使いたい"。(剧本进行20%)
3、义勇军小孩的信息追加"崖の向こうの宝箱が取れない"然后战斗，
マリーン开始在海的城市徘徊。(剧本进行30%)
4、义勇军小孩的信息追加"ショップレベルの秘密"。(剧本进行40%)
5、义勇军小孩的信息追加"クラスの秘密"。(剧本进行50%)

シェリル出现的酒吧

ウエストエンド	ノースポイント
タルミッタ	ゴールドマイン
南エスタミル	ジェルトン
北エスタミル	ミルザブール
ヨービル	バイゼルハイム
アルツール	ウェイブ

暗のブラックダイア

1 义勇军小孩的信息出现"崖の向こうの宝箱が取れない"之后战斗一定次数。
2.在沿海的城市见到マリーン接受帮她找ニンフ像的委托。
3.在ゴールドマイン接受保护ルーイ的委托(有强制战斗)。
4.与南エスタミル的ウコム神殿的人对话。
5.与北エスタミル酒吧的老板对话。
6.前往エスタミル地下道
7.跟着マリーン走。
8.与コーラルクラブ、ガンフィッシュ×2战斗。
9.事件终了后得到钱和宝石。
10.义勇军小孩的信息出现"ステルスと忍び足の秘密"
11.在海边的城市徘徊一阵就会强制与マリーン对话。
12.接受マリーン的委托。
13.在海底神殿前发生强制战斗。
14.与ブレードイリス、コーラルクラブ×4战斗
15.与ブレードイリス+アーマージェリー-4战斗
16 打败守护者
17 得到ブラックダイア
18.出去与ミニオン・ストライフ战斗，得到ニンフの腕轮。

气のムーンストーン

1.完成ゲッコ族的事件。
2.得到古文书
3.在帝国图书馆解读古文书。
4.在北エスタミル的アムト神殿得到アムトのシンボル。
5.义勇军小孩信息出现"药草や矿物の秘密"(剧本进行45%)
6.在メルビル的诘め所で听到皇帝生病的消息。
7.去メルビル的エロール神殿打听消息。
8.在图书馆调查ディステニィストーン的效果。
9 在迷いの森最里面得到エリスのシンボル
10.去ジャングルの洞窟A里面的二つの月の神殿，与ミニオン・ワイル战斗。
11.在二つの月の神殿地下7F与ゾディアック战斗
12.得到ムーンストーン。

邪のオブシダンソード

1.在冻结湖出现妖精(剧本进行超过100%)
2.在カクラム沙漠的地下接受"发の毛を持っていって欲しい"的委托。
3.去カクラム沙漠地下的传说の町
4.在能看见瀑布的桥那里能使用地图特技。
5.在冻った城最深部调查オブシダンソード选择将其破坏。
6 在冻った城最深部打倒フリーレ+ドレイク。
7.得到オブシダンソード。
8.离开冻结湖的时候ミニオン・ヘイト登场
9.选择把剑交给他还是装傻。
10.与ミニオン・ヘイト战斗。

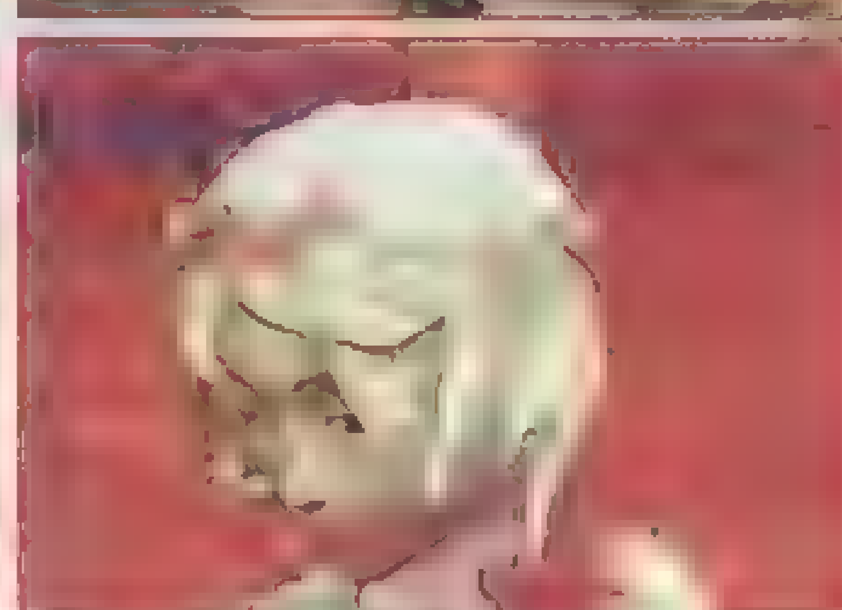
魔のエメラルド

1.在皇帝的奇病事件结束前拿到ムーンストーン。
2.从皇帝那里拿到报酬后，前往メルビル2F的エロール神殿。
3.打听魔之岛的情报。
4 从ヨービル的老爷爷那里打听消息，前往魔之岛。
5.3次通过2F→3F的玉之陷阱。
6.在4F打倒ウェイニクビン。
7.得到エメラルド。

幻のアメジスト

バーバラ的初期装备，当她加入时会自动带在身上，以她为主角时可以在一开始出来的ウエストエンド酒吧里的吟游诗人那里拿到。







天外魔境III NAMIDA
FAR EAST OF EDEN III NAMIDA

研究中心 Research Center

上期曾和大家提过《天外魔境III》的隐藏要素多，但究竟多到什么程度呢，拿笔者来说吧，通关用时约70小时，后来因为要验证几个之前没有证实的地方，于是笔者又从萨摩登陆前的40小时的记录开始玩起，结果越验证越发现有更多的隐藏要素在等着我，然后一发不可收拾，结果这次通关竟用了将近100小时，而其中的一大半时间都是花在隐藏要素上了。这次因为篇幅有限，因此只能把其中比较重要的地方介绍给大家，望各位见谅。



天外魔境III NAMIDA	Hudson	RPG
PS2	2005年4月14日	日版

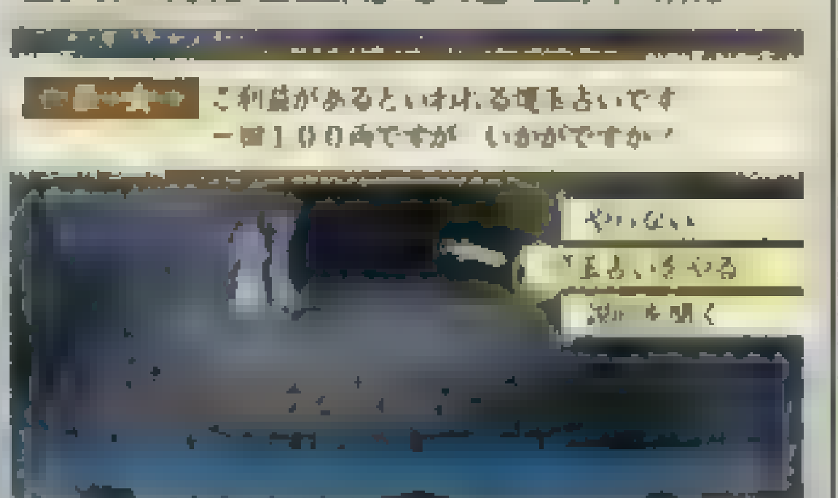
事件完全解析

乐座

乐座相当于一个委托调查板，上面会清楚地记录某地某人要委托某事，根据这个找到该人再与之对话得到相应的线索，照着这个线索去完成就可以了。

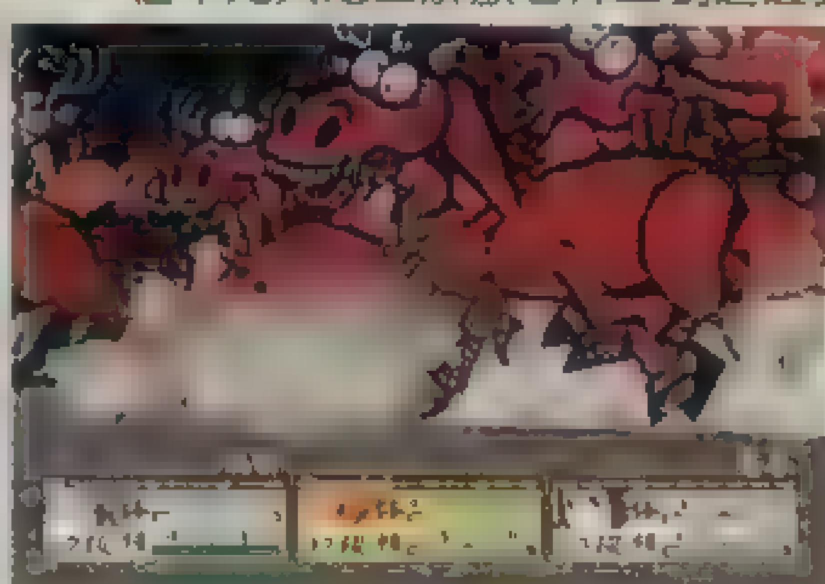
运玉占卜

雾岛解放后到日南村的海边神社进去后走右边就可以到进行运玉占卜的地方，一次100两。用石头扔海中间的石头，成功后主角的"运"上升1点。



卷物"马鹿"获得

在不知火地区解放后并且到达过雾岛地区的情况下去马鹿村(从砂河村坐船到柳川村出村朝上走到地图中间梅花树那就是了)一次，就可以在那再次遇到本游戏最有性格的敌人マントー(遇到它几次都是因为这样那样的原因被我们海扁)，打赢它后得到。这里要注意装备防止"气绝"以及"混乱"的饰品，而它使用的"马鹿"、"超马鹿"的攻击效果十分奇怪，对我方固定伤害基本在3500以上。另外，"超马鹿"是两段技，第一段威力强过"马鹿"，但是只要能挨过第一击第二段却是全回复敌人……(招数和主人一样有性格)。并且最有性格的是——当笔者来使用的时候，也许是因为熟练度的原因，前几次给敌人造成的伤害都是零……



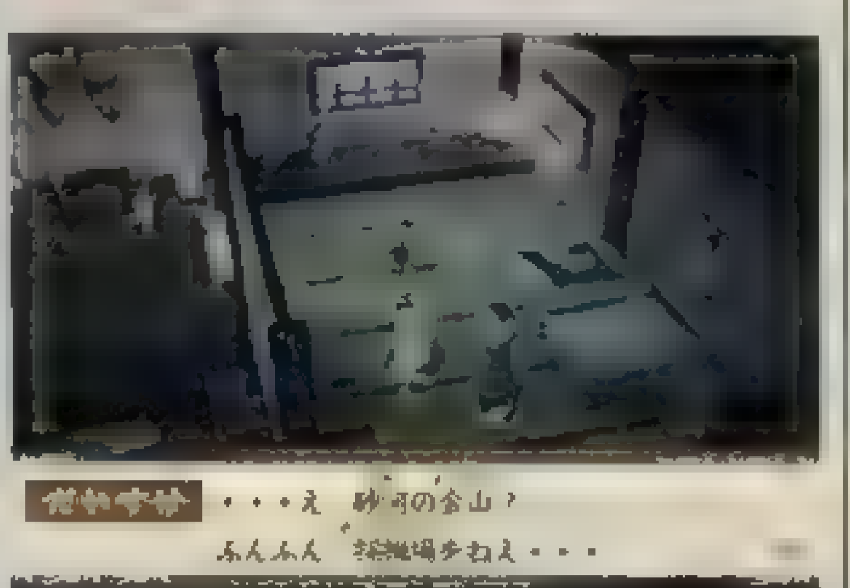
卷物"白仙"获得

首先，为朝加入后打破くぼて山的雷岩，通过此处南出口大地图的左边可以进入天狗堂，在门前输入之前在各地天狗庵获得卷物的时候得到的暗号"くらきばしょ　しんじゅをかくす　あこやがい"进入。在身上有4个"破れた卷物"的情况下与里面的大天狗对话即可得到。"破れた卷物"获得方法如下：**1、暗之家MINI游戏的兑换奖品，用9999999点换；2、平尾台的宝箱；3、出岛开发从竞争的足下兄弟开的店花555555两买到；4、完成鹿儿岛町道具屋里的男人的委托给他"萨摩锡器、黑真珠首饰、ギヤマンのかんざし"后得到。**



金山的开发

砂河地区解放后分别与不同地方的人对话，可以付钱雇对方在金山中挖新的坑道，给钱后一段时间再去金山矿洞就会发现有新路可以进去挖掘，并且可以挖到的稀有材料种类也有增加，最终开挖完成后更可挖到ヒヒイロカネ。但是每开挖一次出洞付出的费用也要增加。请按照以下顺序进行雇佣(一次只能雇一个，且必须当地解放)。**1、金山宿屋男子，500两，出洞须付1000两；2、岛原村宿屋男子，2000两，出洞要付2500两；3、宇土村宿屋男子，5000两，出洞要付5000两；4、最后是知览村进村右边屋子前的男子，7500两，出洞要付7500两。**



出岛开发

进入长崎一直向上走就可以到达出岛，不知火地区解放后与教堂旁边的人对话就可以选择在出岛上搭盖各种建筑设施，有的是买卖物品装备的，有的可以进去听游戏中的音乐。每样设施都有各自的价格，同样的设施多起几栋就可以形成同行之间激烈的竞争，这样卖的东西就会越多，但是出岛的地方有限，所以如何搭盖就看大家自己了。我的建议是先专门建设某设施到极限，买够需要的物品后再拆掉建其他的。当然开发出岛的费用十分之昂贵。加上店里卖的东西(最高级武器店里的武器动则需要数十万两)，没有一定的家当还是不要轻易尝试……

勇者纪念馆



最速城完成后在出岛的入口处可以遇到一个人，他要开一家以主角为主题的纪念馆，此时选第二项就是答应下来，随着进度的完成这里也会逐渐完善。以后可以在这里查看物品装备图鉴、怪物图鉴等。最重要的是这里的拍卖场，玩家可以把自己的任意物品放在这里进行拍卖，过一段时间后再来就可以看到效果了。高级的物品常常可以拍出天价，这是游戏后期重要的金钱来源。需要注意的是拍卖的物品不一定要是贵重的装备，相反，稀有的工艺品拍出的价格往往更高，比如"集千之皿"，一个就可以卖到数十万。

足下兄弟商店



出岛可以开发后的任意时候再来出岛，在入口处就能碰上奸商足下五兄弟，对话选第二项他们就会在出岛开店。选了第一项以后就永远没机会再让他们开店了，他们商店是根据玩家在里面消费的金钱的多少和游戏的进度来增加卖出物品的。



HUDSON SOFT ©
www.plumbook.cn

暗之家

上一期提到在鬼城救出权佐后回去找他对话就能得到暗之手形，凭借这个就可以进入长崎(道具屋旁边)、弘府(町南门上有花纹图案)的暗之家，这里是玩MINI游戏的地方一种是玩射箭游戏，按照得分高低获得奖励，一种是猜骰子的丁半(单双)，需要用钱兑换点数才能进行，然后根据不同的点数兑换不同的物品。还有一种就是秘密场所挑战，简单来说，就是不能走回头路并在规定的步数内到达对面的宝箱处。一共有50关，每关都有各自的奖励。其中地板上有数字的只要踩上去就会被传到另一处有相同的数字的地方。箭头根据玩家的走动每走一步就向顺时针方向转90度，踩上去了只能朝箭头指向的方向走。向八卦图的地板就是打开的宝箱周围笼子的“键”，一定要踩完所有的“键”笼子才能打开。

可兑换奖品

点数	奖品	作用
1000	暗之天秤	使用后低我双方体力均为1
30000	けむりだま	战斗中逃跑
100000	かくれみの	使用后遇敌率下降
500000	盗人の烟管	偷盗成功率上升
1000000	神仙丹	单体完全回复
3000000	龙のうろこ	稀有合成材料
7777777	七福之玉	随机产生7种效果中的任意一种
8888888	金のたまご	敌人掉落物品×2
9999999	4破れた卷物之中的一个	

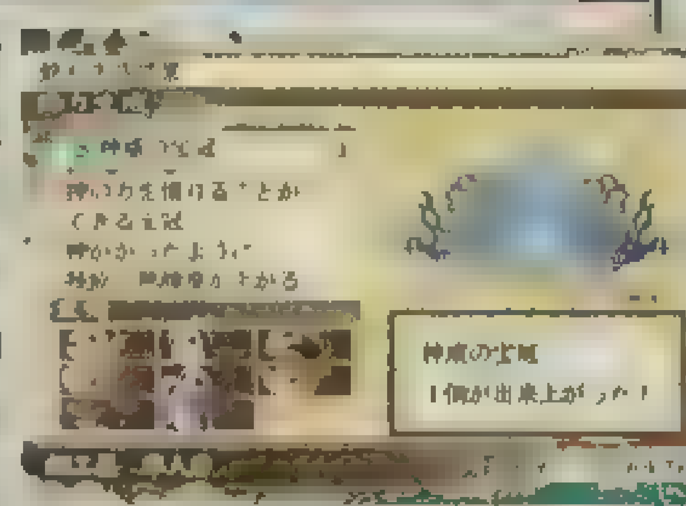


全卷物一览

妖火	4	30	小范围的火属性小攻击	天狗庵　高千穗村
妖水	4	30	小范围的水属性小攻击	天狗庵　国东
妖雷	4	30	小范围雷属性的小攻击	天狗庵　国东
妖风	6	30	敌全体的风属性小攻击	天狗庵　国东
烈火	12	40	中范围火属性的中攻击	天狗庵　不知火
烈水	12	40	中范围水属性的中攻击	天狗庵　不知火
烈雷	12	40	中范围雷属性的中攻击	天狗庵　不知火
烈风	14	40	敌全体风属性的中攻击	天狗庵　长崎
天火	26	50	敌全体火属性的大攻击	天狗庵　萨摩
天水	26	50	敌全体水属性大攻击	天狗庵：萨摩
天雷	26	50	敌全体雷属性大攻击	天狗庵·萨摩
天风	28	50	敌全体风属性大攻击	天狗庵：萨摩
烈冻	16	40	小范围的冰属性中攻击附带冻结	天狗庵　鬼岛
冻岚	32	50	中范围的冰属性大攻击附带冻结	宝箱　平尾台
鸣动	32	75	敌全体无属性大攻击	雾岛岩穴冰溶后与之前被冰封的天狗对话
光阵	38	100	中范围圣属性特大攻击	天狗庵·萨摩
剑王	58	150	敌全体无属性特大攻击	火之都迹的百鬼夜行箱
白仙	64	150	敌全体圣属性特大攻击	天狗堂
马鹿	2	200	マントー使用的无属性攻击术	游戏后期去马鹿村将マントー击败
若草	6	30	味方单体体小回复	天狗庵：国东
月草	14	40	味方单体体中回复	天狗庵：长崎
天草	28	50	味方单体体大回复	天狗庵：不知火
命泉	18	50	一定时间、出场战斗的角色体徐徐回复	天狗庵：高千穗
月露	22	75	味方全体体中回复	天狗庵：萨摩
天露	42	100	味方全体体大回复	天狗庵：亚苏火
青松	8	30	味方单体状态异常回复	天狗庵：砂河
久松	24	50	味方全体状态异常回复	天狗庵：雾岛
火之都迹	36	50	味方单体濒死回复	天狗庵：雾岛
活魂	84	100	味方单体濒死回复并且体完全回复	宝箱：黄金神殿
钝力	12	20	敌全体攻击力一时低下	天狗庵：国东
神力	22	30	味方全体攻击力一时上升	天狗庵　鬼岛
钝坚	10	20	敌全体防御力一时低下	天狗庵　砂河
神坚	20	30	味方全体防御力一时上升	天狗庵　长崎
钝速	8	20	敌全体素早一时低下	天狗庵　国东
神速	18	30	味方全体素早一时上升	天狗庵　长崎
幻雾	12	30	敌全体命中低下	天狗庵　国东
星寝	16	30	敌全体睡眠	天狗庵　砂河
禁印	14	30	敌全体术使用不可	天狗庵　砂河
乱牛	18	30	敌全体混乱	天狗庵　不知火
体吸	26	45	敌单体体吸收并回复自己的体	天狗庵　高千穗
心吸	2	45	敌单体技吸收补充自的技	天狗庵　雾岛
护衣	17	75	味方单体对属性攻击防御上升	天狗庵　亚苏火
结界	35	75	战斗间术攻击伤害无效化	天狗庵　砂河
仙眼	3	20	调查敌人能力	天狗庵　砂河
清心	26	50	敌全体辅助效果解除	天狗庵　国东
流转	44	150	味方单体攻击回数上升	宝箱　高千穗村の天の岩户
怒发	52	175	味方单体斗气槽最大化	天狗庵：雾岛
脱兔	13	20	敌战斗强制脱离	天狗庵　国东

全饰品合成配方

饰品合成系统在游戏中占有非常重要的地位，不仅仅是对战斗和挑战隐藏要素有很大作用，而且很多的饰品还是完成乐座委托或者获得稀有道具的重要道具，下面笔者就把所有的饰品的合成方法给出，表后附带的是一些稀有道具的获得方法。其中特殊效果栏为空的一般都是分支剧情道具或者用来拍卖的。



名称	配方	特殊效果
守りの石	石材、黑曜石、水	防御提升5%
守りの结晶	黑曜石、水晶、名水	防御提升10%
守りの圣石	黑曜石、真珠、名水	防御提升15%
守りの宝珠	精灵石、龟の甲罗、神水	防御提升20%
力の石	石材、石材、水	力提升5%
力の结晶	石材、水晶、名水	力提升10%
力の圣石	石材、真珠、名水	力提升15%
力の宝珠	石材、真珠、神水	力提升20%
生命の石	石材、木材、水	“体”提升5%
生命の结晶	木材、水晶、名水	体’提升10%
生命の圣石	木材、真珠、名水	“体’提升15%
生命の宝珠	神木の枝、真珠、神水	“体”提升20%
心の石	石材、神木の枝、水	“技”提升5%
心の结晶	神木の枝、水晶、名水	‘技’提升10%
心の圣石	神木の枝、真珠、名水	“技’提升15%
心の宝珠	神木の枝、真珠、神水	“技’提升20%
早手の石	硝子、水晶、水	“素早　提升5%
早手の结晶	硝子、水晶、名水	“素早”提升10%
早手の圣石	真珠　硝子、名水	“素早’提升15%
慈悲の石	银、水晶、水	“精神力”提升5%
慈悲の结晶	银、水晶、名水	精神力”提升10%
慈悲の圣石	银、真珠、名水	“精神力”提升15%
慈悲の宝珠	银、真珠、神水	‘精神力”提升20%
英知の石	石材、黑水晶、水	“知力”提升5%
英知の结晶	水晶、黑水晶、名水	‘知力”提升10%
英知の圣石	真珠、黑水晶、名水	‘知力”提升15%
英知の宝珠	真珠、黑水晶、神水	知力”提升20%
魔道士の宝珠	真珠、阴阳石、神水	“术防御力”20%提升
战士のお守り	石材、铜、水	‘气绝’防止
目觉めのお守り	铜、木材、水	“睡眠’防止
安らぎのお守り	铜、银、水	‘混乱’防止
毒よけのお守り	铜、铜、水	“毒’防止
千里眼のお守り	黑曜石、铜、水	“霞み　防止
解印のお守り	铜、神木の枝、水	“封印”防止
麻痹消しのお守り	铜、硝子、水	麻痹　防止
朱雀のお守り	铜、[illegible]、名水	崩し、气绝”防止
玄武のお守り	铜、龟の甲罗、名水	防止能力值减少的异常状态

www.plumbook.cn

名称	配方	特殊效果
白虎のお守り	铜、兽の骨、神水	"毒、霞み、封印、装饰品效果封印"防御
青龙のお守り	铜、灵兽の牙、名水	"眠、麻痹、冰、混乱、大混乱"防御
如来のお守り	ヒヒイロカネ、ヒヒイロカネ 神水	全异常状态防御
净化のお守り	精灵石、铜、名水	战斗中20%机率异常状态解除
龙骨のお守り	龙のうろこ、铜、水	10%机率完全回避敌人攻击
火神の护符	铜、金、水	火属性攻击抗性25%提升
火の石	石材、金、水	火属性攻击抗性50%提升
火の结晶	金、水晶、名水	火属性攻击无效
火の勾玉	金、水晶、神水	火属性攻击吸收
水神の护符	铜、贝壳、水	水属性攻击抗性25%提升
水の石	石材、贝壳、水	水属性攻击抗性50%提升
水の结晶	贝壳、水晶、名水	水属性攻击无效
水の勾玉	灵兽の牙、贝壳、神水	水属性攻击吸收
风神の护符	铜、真珠、水	风属性攻击抗性25%提升
风の石	石材、真珠、水	风属性攻击抗性50%提升
风の结晶	真珠 水晶、名水	风属性攻击无效
风の勾玉	灵兽の牙、真珠、神水	风属性攻击吸收
雷神の护符	铜、铁、名水	雷属性攻击抗性25%提升
雷の石	石材 铁、水	雷属性攻击抗性50%提升
雷の结晶	铁、水晶 名水	雷属性攻击无效
雷の勾玉	灵兽の牙、铁、神水	雷属性攻击吸收
冰神の护符	铜、水晶 水	冰属性攻击抗性25%提升
冰の石	水晶、水晶、水	冰属性攻击抗性50%提升
冰の结晶	水晶、水晶、名水	冰属性攻击无效
冰の勾玉	灵兽の牙、水晶、神水	冰属性攻击吸收
光神の护符	铜、银、名水	圣属性攻击抗性25%提升
光の石	石材、镜石、水	圣属性攻击抗性50%提升
光の结晶	镜石、水晶、名水	圣属性攻击无效
光の勾玉	灵兽の牙、镜石、神水	圣属性攻击吸收
雷鸣の牙	铁、灵兽の牙、水	雷属性攻击威力20%提升
火炎の牙	金、灵兽の牙、水	火属性攻击威力20%提升
水流の牙	贝壳、灵兽の牙、水	水属性攻击威力20%提升
风威の牙	真珠、灵兽の牙、水	风属性攻击威力20%提升
冰河の牙	水晶、灵兽の牙、水	冰属性攻击威力20%提升
光轮の牙	灵兽の牙、镜石、水	圣属性攻击威力20%提升
黑曜石の牙	灵兽の牙、黑曜石、名水	攻击时无视敌人物理耐性
ガラスの牙	灵兽の牙、硝子、名水	
眠りの石	黑曜石、木材、水	诅咒装备
乱れ石	黑曜石、银、水	诅咒装备
封じ石	黑曜石、神木の枝、水	诅咒装备
霞み石	黑曜石、黑水晶、水	诅咒装备
缚り石	黑曜石、真珠、水	诅咒装备
毒の石	铜、黑水晶、水	诅咒装备
金の雕像	石材、金、名水	
红色石のかんざし	石材、贝壳、名水	
平凡な石ころ	银、银、水	
ただの石ころ	黑曜石、黑曜石、水	
もろい石ころ	木材、贝壳、水	
普通の石ころ	铜、贝壳、名水	
污れた石ころ	铜、神木の枝、名水	
ありふれた石ころ	神木の枝、贝壳、水	
湿った石ころ	银、真珠、水	
古い像	石材、龟の甲罗、水	
薄污れた像	铜、兽の骨、名水	
みすぼらしい像	黑曜石、贝壳、水	
ボロボロの像	黑曜石、贝壳、名水	
色あせた管玉	真珠、硝子、水	
浊った管玉	龟の甲罗、硝子、名水	
黑晶の耳饰り	黑水晶、黑水晶、水	
愚者の耳饰り	黑水晶、精灵石、水	诅咒装备
知者の耳饰り	灵兽の牙、黑水晶、神水	"技"消耗量减少25%
毒蛾の发饰り	铜、毛皮、水	攻击附加"毒"效果
サンゴの发饰り	毛皮、兽の骨、水	
守护の发饰り	镜石、毛皮、神水	防止身上的物品和钱被盗
杂草の首饰り	铜、兽の骨、水	
黄金の首饰り	金、兽の骨、名水	
黑真珠の首饰り	兽の骨、真珠、水	
くさった首饰り	银、毛皮、水	
くすんだ首饰り	金、兽の骨、水	
焼け焦げた首饰り	神木の枝、毛皮、名水	









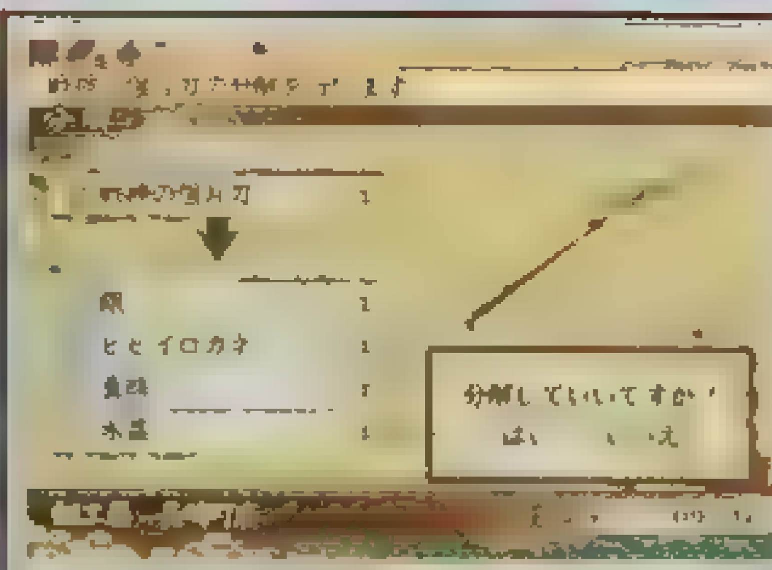
名称	配方	特殊效果
天上の首饰り	金刚石、ヒヒイロカネ、神水	战斗时每回合"体、技"回复，异常状态快速回复
濠州の首饰り	精灵石、兽の骨、名水	战斗每回合"技"5%回复
蓬莱の首饰り	龙のうろこ、兽の骨、名水	战斗每回合"体"5%回复
仙境の首饰り	ヒヒイロカネ、木材、神水	战斗每回合"技、体"5%回复
べっこうの发留め	黑曜石、龟の甲罗、水	
纯银の胸饰り	银、贝壳 名水	
铜メダル	铜、铜、名水	
银メダル	银、银、名水	
金メダル	金、金、名水	
金のダルマ	金、神木の枝、水	
金刚圈	金、黑水晶、水	
濡れた扇子	石材、铜、名水	
污れた扇子	铜 木材、名水	
やぶれた扇子	银、木材、名水	
手すき和纸の扇子	金刚石、神木の枝、水	
千岁の扇子	龙のうろこ、神木の枝、水	攻击范围上升（小）
久远の扇子	龙のうろこ、龙のうろこ、水	攻击范围上升（大）
悠久の扇子	龙のうろこ、镜石、水	攻击范围上升（大）
白金の扇子	龙のうろこ、银、神水	
孔雀扇子	龙のうろこ、黑水晶、神水	攻击范围上升（小）
污れた铃	毛皮、贝壳、水	
さびた铃	铁、毛皮、水	
わざわいの铃	金、毛皮、水	
鸣らない铃	毛皮、贝壳、名水	
八重の铃	龙のうろこ、毛皮、水	
割れた勾玉	铜、水晶、名水	
役に立たない勾玉	铁、铁、水	
ヒビ入りの勾玉	神木の枝、贝壳、名水	
ハエの羽	铜、金、名水	
セミの羽	铁、银、水	
バッタの羽	龟の甲罗、神木の枝、水	
トンボの羽	灵兽の牙、毛皮、水	
妖精の羽	精灵石、灵兽の牙 水	
狂战士の指轮	龟の甲罗、兽の骨、水	诅咒装备 混乱状态同时攻击力上升
污れた指轮	木材、龟の甲罗、水	
おもちゃの指轮	龟の甲罗、硝子、水	
きららの指轮	镜石、龟の甲罗、名水	雷属性伤害减轻25%
背徳の指轮	龟の甲罗 黑水晶、名水	诅咒装备
必中の指轮	金刚石、龟の甲罗、神水	攻击必定命中
真珠のかんざし	龟の甲罗、真珠、水	
硝子のかんざし	贝壳、硝子、名水	
至心のかんざし	ヒヒイロカネ、神木の枝、名水	普通攻击后"技"5%回复
天命のかんざし	ヒヒイロカネ、木材、名水	普通攻击后"体"5%回复
牛皮の手袋	精灵石、毛皮、神水	攻击力上升5%
青岛の贝饰り	镜石、贝壳、名水	
金刚石の下げ饰り	金刚石、金刚石、名水	
水晶の怀中时计	金刚石、水晶、神水	高价卖出
金の怀中时计	金刚石、金、神水	攻击回数加1
身代わり地蔵	龙のうろこ、石材、水	角色濒死时自动复活为体力1状态，使用后破碎
ササユリの香水	龙のうろこ、硝子、名水	攻击时50%机率敌人陷入霞み状态
すずらんの香水	龙のうろこ、硝子、神水	攻击时50%机率敌人陷入封印状态
魅惑の香水	ヒヒイロカネ、硝子、名水	攻击时50%机率敌人陷入混乱状态
武士の印笼	龙のうろこ、黑曜石、神水	无视敌人防御力进行攻击
开运ひょうたん	龙のうろこ、金、神水	敌人物品掉落率上升
ガラスの锁	硝子、黑水晶、水	
必胜のはちまき	毛皮、毛皮、水	"知力"5%上升
ヒメタカラ贝	金刚石、贝壳、水	"运"提升10%
武神の雕像	石材、阴阳石、水	受到攻击时20%机率反击
运命のサイコロ	铁、阴阳石、水	受到的伤害要么2倍要么1 2
あやつむぎの财布	毛皮、阴阳石、水	战斗后金钱获得量10%上升
砂河锦の财布	镜石、毛皮、名水	战斗后金钱获得量10%上升
空音の笛	精灵石、阴阳石、水	有追加效果的攻击发生机率小幅上升
日华の笛	精灵石、镜石、名水	有追加效果的攻击发生机率上升
先阵の角笛	龙のうろこ 精灵石、名水	战斗开始必定先制攻击
夜光の笛	龙のうろこ、精灵石、神水	有追加效果的攻击 发生的机率会大幅上升
びーどろ玉の根付	硝子、灵兽の牙、水	
タカラ贝	贝壳、贝壳、名水	"运"提升20%





www.plumbook.cn

名称	配方	特殊效果
拘束のチェーン	铜、黑水晶、名水	
盗贼の烟管	金、银、名水	偷盗成功率上升
媚药の香水	金、硝子、名水	
竹の手さげ	木材、龟の甲罗、名水	
いばらの冠	木材、黑水晶、名水	诅咒装备
硝子の宝冠	镜石、硝子、水	高价卖出
天寿の宝冠	镜石、镜石、水	高价卖出
博多织の巾着	精灵石、毛皮、名水	
ししゅうの巾着	龙のうろこ、毛皮、名水	
鬼のお面	灵兽の牙、贝壳、名水	
律师の法具	阴阳石、银、名水	术、道具产生的效果的成功率提高
僧王の法具	阴阳石、金、名水	提升对敌人攻击的回避率
大理石のたまご	精灵石、石材、神水	
竹うちは	精灵石、神木の枝、神水	风属性攻击产生的伤害减少 25%
福ちょうちん	镜石、金、水	"运" 10% 上升
飞燕の管玉	金刚石、金刚石、神水	攻击回数加1
サンゴ观音	龙のうろこ、兽の骨、水	水属性攻击伤害 50% 减轻
ヒヒイロの天球仪	ヒヒイロカネ、精灵石、水	
太极图	阴阳石、ヒヒイロカネ、神水	战斗后"术"使用次数 *2
打ち出の小槌	ヒヒイロカネ、ヒヒイロカネ、名水	战斗后"德"获得总量 50% 上升
神威の宝冠	ヒヒイロカネ、镜石、神水	战斗后"技能"使用次数 *2
黄金の招き猫	ヒヒイロカネ、龙のうろこ、神水	战斗后金获得量 50% 上升



合成材料的获得，途径一般不外乎以下几个：宝箱中获得；敌人身上掉落；从敌人身上偷盗；以及分解装备得到。其中分解得到的材料是一个比较重要的获得手段，很多稀少材料都是这样得到的。而至于水方面，"水"可以直接买到，"名水"可以用在野边丘村买到的团子后调查砂河地区志贺岛村村口的地藏像再选第二项交换就可以得到(无限获得)。

关于稀有材料的获得，名水在上面已经给大家介绍过了。而神水在雾岛神社1000两一个，另外的就是高良山(鬼一番需要)；鬼の目山瀑布后(藤兵卫需要)；球泉洞；潮鸣岩；平尾台这几个地方，一次只能得到一个，拿了以后经过1个小时又会再积累出一个，如此反复拿取。

"龙のうろこ"在マダラ城攻略完成后用新买到的藤兵卫武器"阿牟の太刀"分解得到，"镜石"用破邪衣の分解可以得到一个；"ヒヒイロカネ"前期从百鬼夜行箱里得到的四象八卦衣可以分解出一个，还有出岛建设建成11间武器店后就可以买到"战神の偃月刀"，分解后可得到，不过价格方面……599999两一把(还要加上建店用的110000两……)，另外金山完全开挖完成后也可以从中采掘到，后期在亚苏火地区的スガルの瀑的敌人"くる龟"身上偷到的物品分解可得到。金刚石可以在金山挖到或者分解得到。"灵兽の牙"可以在"樱之原"的"兽花草"那偷到。不过几乎所有的材料都可以用后面介绍的赚钱密技在长崎买到……

究级最强秘技——全员10分钟内99级

开篇

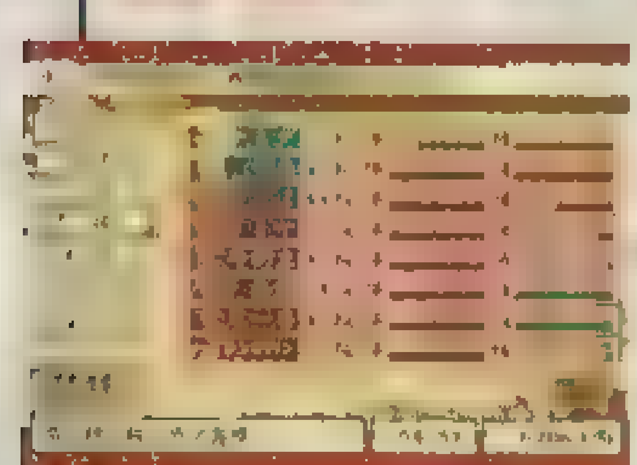
也许有玩家注意到了，在游戏中期初到萨摩地区时，主角独自一人被转移到球泉洞并再次和同伴合流的时候，同伴的等级会做出调整，除了壹与的等级不变外，其他的同伴的等级都会调整成与主角一样。但是因为游戏中的经验是平分制，所以一般大家的等级差别不大，因此这一点被很多人忽略掉了。那么，既然是这样，如果在此之前单独把主角一人的等级升到极限的话……但是又从哪里弄到那么多的经验呢？"百鬼夜行箱"，正当笔者苦恼的时候，脑子里突然想到了可能的方法。因为之前曾经打过一场，最后获得了1500000的德，这样的话加上"打出的小槌"那50%的加成就有2200000的德，再想办法弄死其他的人让主角独吞……因为战斗中死亡的角色无法与后排队员交换，所以最初出战的三人必须从头打到尾。而除主角必须出战不用考虑外，其他两人建议为壹与和ツグミ，后者可用为朝替换，但是为朝加入时间太晚，很多术来不及修炼，而且他的术的使用水平比ツグミ要差。

装备调配

全员"破邪之衣"，长崎看完烟火后在高千惠的武器店14000两买到(这里的主角用武器和壹与的武器——每回合体力回复的"命之小柄"也最好装备上)，ツグミ的武器选择攻击回数多攻击力也要尽量高的。另外，之前得到的天女羽衣(每回合回复一定量的"技")要准备一件，火之结晶至少两个(壹与本身是火之巫女，对火抗性比较高)，水之结晶也至少两个，青龙护符3个(没有的话用"目觉めのお守り"代替也行)，物品方面最好能有各种回复体力的药以及"天狗のうちわ"(作用是强制排除当前战斗中敌人，也相当于即死。可以重复使用，但是有一定几率损坏)。



术推荐



壹与和ツグミ一定要都学会"星寝、烈风(目前能得到的最强全体攻击术)"，这是杂兵战最重要的对敌手段。三人中至少要有两人能用"神力、神坚、神速"三种术，三人最好都会烈水，至少也要会妖水。推荐挑战级别：38级以上，最好是40级(可以采取其他人全灭，剩下三人赚经验的方法快速提升到推荐级别)。技能方面，ツグミ最好能练出"百连弹"。

挑战开始

先去鬼目山洗岩浆浴(就是利用岩浆将全员体力减到1，然后把三人外的角色轮番送上战场被干掉)。然后退出大地图记录后进鬼目山挑战这里的千鬼战，因为这里面得到的物品是在战斗中使用可以提升全员全能力的"武神之法螺贝"。基本战术，对杂兵就是壹与和ツグミ先用"星寝"让敌人陷入睡眠状态，然后拼命放"烈风"。而主角就用物理攻击，奥义设定为可全员攻击的"光轮斩"，利用弱的杂兵来蓄斗气，因为战斗时间长而角色的"技"有限，所以在轮到弱的敌人的时候就要换上天女羽衣回复"技"。

需要注意的敌人有：暗告げ鸟、刚鬼、ミズチ、大ムカデ、みつめかわず。

最后要面对的是千鬼王。先看看他的状态，体力51000，技能：星寝、千(全员固定1000伤害)、天火(火属性特大攻击)、钝坚(我方全员物理防御力低下)再有就是物理5连击(全中伤害在2000左右)。最后一战了，这一战首先确定的一点是以回复为主，先保证体力再图进攻，遇到它用"钝坚"就要马上用"神坚"来对应，如有同伴倒下，先看自己的体力再救人。各人装备火结晶+睡眠防止的饰品，剩下一个就装提升防御或者是攻击的饰品，当然，别忘了要其中一人装备打出小槌，不然那750000的经验可就没了呀。攻击手段，进入这一战前先蓄满气。奥义设定，主角是"波动斩"，壹与用"ゾルキの舞"，ツグミ为"红叶舞"开始就用"神力"提升攻击，再按照ツグミ、主角、壹与的顺序发动奥义连携，然后ツグミ用"百连助术同时回复(并且别忘了祈祷千鬼王多用"天火"和"星寝")。再把千鬼王打到还剩一丝血的时候就专心回复主角体力并提升防御力，等到还剩主角一人的时候再一鼓作气将其干掉，然后你就可以看着主角的级别哗啦哗啦的升了，感觉真是轻松愉快啊！只要过了第一战，后面的再次挑战就轻松了。在去萨摩前有4个宝箱可以挑战，主角大概可以升到97级这样(初始39级)，然后放心去萨摩吧，后面的道路真是轻松啊。

最速赚钱方法

出岛可以建设后，并且是木兄弟商店开业，先赚够至少40000两，连续建设4家武器店，然后去店里逛逛，就会发现为朝的武器"萨摩矢"买进只要6000多，而卖出却能卖到7000，建的武器店越多，差价越大，达到9家的时候买进只要5399，卖出不变，利用这点数十分钟之内就可以将自己的钱赚到天文数字级别。

P.S：接着建成10家店，下排左2店里有战神偃月刀，虽然卖560000两，不过有了上面的赚钱法也是小意思。买之分解就能得到稀有材料ヒヒイロカネ。

百鬼夜行箱

我们在冒险的途中会见到分布在各地的红色宝箱，这就是百鬼夜行箱，打开后要与1000只鬼战斗，虽然敌人众多且实力强劲，但由于胜利后会获得强力的物品和道具，所以还是值得挑战的。百鬼夜行箱的位置请参照右表。

地点	获得物品
くぼて山	法轮の枪
雷山	四象八卦衣
樱ヶ原	开运ひょうたん
鬼之目山	武神之法螺贝
龙门瀑	秘刀波切丸
雾岛岩穴	七水晶之铠
平尾台	蹴爪の[illegible]
岁見洞	飞天之羽衣 贝
火之都迹	卷物"剑王"

www.plumbook.cn

越挫越勇，屡败屡战

栏目主持：阿迪

斗剧'05于5月5日降下了帷幕，虽然我们参加《街霸III 3rd》和《KOF NW》的三位选手这一届都止步于第一轮，但是我觉得实力和经验的积累并不是一朝一夕的事情。想急功近利而一步登天是不切实际的。这个时候大家不应该呆在网上去抱怨或说些放弃、泄气的话，我们中国人有句俗话说得好，叫"越挫越勇，屡败屡战"。电子竞技，其实无论任何竞技运动也好，如果没有旺盛的求胜心，一股对胜利近乎于饥渴的诉求，即使技术再高再强也是白搭。所谓"心、技、体、智"其心之一部，就在于此。一次失败并不等于永远失败，步步苦楚等于激励。及时总结经验教训，找到未来进步的道路才是此时最需要我们格斗玩家去做的事情。谈到这里，我不由得又想到了无能的中国足协和混乱的职业联赛，他们使得大多数球迷对中国足球心灰意冷。

游戏，能够使人忘记许多生命里的垃圾。我始终相信它能够使人心境纯净，一心求道。哀莫大于心死，相信这就是中国球迷与中国格斗游戏玩家的最大区别。希望各位格斗游戏玩家找到差距，再接再厉。

"韩流"吹袭日本——斗剧'05战报速递

铁拳5 —— Namco（1on1）

决赛出场人数：64人	
单淘汰制	
冠军 朴贤奎(ID名:NIN)［韩国］	
使用角色：STEVE	

作为斗剧历史上的第一位海外冠军，"韩流"朴贤奎强劲吹袭日本！自2003年第一届斗剧项目《KOF2002》后，韩国人再次打进单项决赛。而这一次的《铁拳5》，韩国选手终于夺取了冠军。朴贤奎近年来的战绩为，在2004年韩国国内《铁拳5》大会获得了第三名，2005年韩国斗剧预选赛则是预选冠军。



首个海外冠军的诞生之路

●日本的摇杆和韩国的摇杆形状不一样，《铁拳5》在韩国的代理商为他准备了韩国国内专用的摇杆；

●因为赛制是单淘汰制，所以有点紧张，猜拳决定场地时的运气比较好，几次都猜赢了；

●虽然是第一次进行海外比赛，但是担任翻译和接待工作的代理商的职员态度很好，而且住宿条件也不错；

●虽然近来韩日关系不太好，但是日本方面没有搞差别待遇，反而比较友好；

●在韩国国内只举办高水平选手之间的比赛，没有像斗剧这样供全国玩家无差别参与的大规模比赛；

●斗剧有提供给观众付费购买的行程表，而在韩国国内则只有对参赛者提供的行程表；

●由于本次获得优胜的是外籍选手，所以Namco专门制作了一个海外版的铁拳"斗剧王"特制卡，请见左图。

KOF NEOWAVE —— SNK Playmore/Sammy（1on1）

决赛出场人数：64人	
单淘汰制	
冠军 キャベツ［东京都］	
使用角色 特瑞/京/柴舟(GB)	

中国选手赛果

代表中国参加本次"斗剧'05"《KOF NEOWAVE》项目的朱佳鑫于第一轮被カオル[关西区大阪]淘汰。

街霸III 3rd —— Capcom（2on2）

决赛出场队伍数：32队	
组队制	
冠军 ウメヌキ［东京都］	
使用角色 梅原大吾/肯、大贯晋也 春丽	

中国选手赛果

代表中国参加本次"斗剧'05"《街霸III 3rd》项目的"周易"战队(周荣亮、易辉)于第一轮被"ラオウ军污物处理班"[关东区千叶县]的先锋涉谷ブロリー(春丽)连挑两人落败。

CAPCOM FIGHTING Jam —— Capcom（2on2）

决赛出场人数：32队	
组队制	
冠军 蝌蚪［关东区神奈川县］	
使用角色 マイ/阿那卡里斯+神月卡琳、ときど/杰达+神宫安	

VF4最终调整版 —— SEGA（3on3）

决赛出场队伍数：32人	
组队制	
冠军 VFエリート［东京都］	
使用角色：いのっち/结城晶、ふーど/望郎、こえど/影丸	

GGXX#RELOAD —— ARC SYSTEM WORKS/Sammy（3on3）

决赛出场队伍数：32人	
组队制	
冠军 マヲノキャプター小川 关东区埼玉县	
使用角色：kaqn/纱梦、小川/EDDIE、パチ/FAUST	

注　文中所有"[]"内的地名均代表选手或队伍参加预选所出线的地区，而不是选手或队伍的原籍所在地。

下期预告

对于斗剧这项只有三年历史的新兴比赛，我国的格斗游戏玩家对他的关注是不断升温的。从2003年第一届到2005年的第三届，中国选手参加了第二届与第三届的比赛。最好成绩是陈彦在第二届《侍魂零》项目上打进八强。这一届的《街霸III 3rd》和《KOF NEOWAVE》均在第一轮被淘汰。究竟为什么会于第一轮全军覆没呢？其实结果不重要，重要的是我们参与了，找到差距才有进步的方向。固步自封，闭门造车是难以取得胜利的。在下一期杂志上，我们将会请来本届斗剧'05的中国预选赛承办方DieGame来对这次比赛作出总结，敬请各位玩家关注。



3DM-SM
www.plumbook.cn

胜利11人专页 也谈边路进攻

UCG WE攻略组 GOUKI、阿迪、多边形、卡伦、沙罗、D·S

文 平成球圣★WSI 编 阿迪

自《WE8LE》发售那天起，边路传中的减弱便是不争的事实，虽说通过观察以及恰到好处的传中还是能够进球，然而比起“围图两下，中路拿下”的《WE8》时代毕竟不再强势。想要豪快的冲顶已经显得有些奢侈。然而真的就因此要放弃边路进攻彻底走向中路吗？如果从一种方式的极端到另一种方式的极端，似乎也违背了实况足球的初衷。本文所要提到的就是在新作基础上如何进行边路进攻的方法。

[illegible]

首先要了解的是本作中对于传球以及相关动作中弱化的部分究竟是哪些？弱化的部分在于侧身的传球和动作，相信是为了针对本作带球相对飘忽，判定比较精确以及容易形成连贯的动作这一特点，毕竟如果侧身的动作和传球变得更加容易和精确，在进攻中的威胁就会直接破坏掉游戏的平衡性。说到侧身动作的弱化，具体表现在几个部分：

★球员对侧面的保护相对削弱，而能够进行强行突破的角色往往都是具有良好控球和平衡能力的球员。

★R2转身被修正，最重要的就是面向侧面的转身明显比后转身的动作频率要低，在本作边路推进中的晃动更多的是依靠R1的急停。

★最重要的就是横向的传中球被弱化了。

针对第三点，笔者认为这和制作人在新作中的整个传接球思路有很大关系。初上手《WE8LE》的朋友可能都会不约而同地有这么一个感觉，那就是在大范围的长传，尤其是长传转移的过程中，球很容易传到位。特别是在以前那种不得不依靠左摇杆来完成的介于45到90度之间的传球角度，也能够依靠十字键的模糊判定来轻松地完成，而且接应球员也能恰到好处地出现在最理想的接球位置。但是这中间其实有个问题，**那就是事实上传球的角度并不是那么精确，而是配合了接应球员更加精确的走位判定而已。为了配合这种精确的走位以及赢得时间，长传球的速度被适当地下调了一些。**虽然这种变化并不是很明显，但是当此操作运用到连续两次○键的累加操作时，这样的变化就会因为累加放大而容易被察觉到。

[illegible]

因此，基于以上三点分析，特别是最后一点的分析来看，**如果在《WE8LE》的边路进攻中迫于习惯或是执念而不得不选择起高球的时候选择一次○的效果理论上会更好。**因为这样比起两次○的传中，至少在牺牲了速度的前提下给了球员跑位的机会，而且只要不被门将干扰的话，进攻方和防守方的得球几率是一半对一半。不过说回来，指望这样的球速去直接破门是不现实的。当然，摆渡的话会是明智的选择，而且争顶的成功率更大。说到争顶的几率还不得不提到关于进攻方向的影响。其实稍微有些资历的朋友都知道在PS时代实况的头球争抢成功率就是从右向左攻时大于从左向右攻时，在PS2时代虽然这种感觉不明显，但是在《WE8LE》中也存在这种设定，在屏幕上方的一条边传中，争顶的几率会更高一些。

[illegible]

作为运动战之外的边路定位球也成为地面球的主宰。通常的边路定位球也要根据利足有所变化，但是总归都是以战术为主。**以利足来看，可以选择以罚球队员前第一个防守队员定位，在他身后的远端我方跑位球员露出半个身位的时候是最好的机会。**以之为瞄准点，按住下将○力度加满，就算不能一脚得分，混战中的得分率也相对比传空中球高。第二种以逆足为例，则我方面对的第一个防守球员的侧后方定然有我方的接应球员，而且传球给他是





不用担心被抢断的。该球员接球后选择往外线变向的同时可以将球敲到中路，则跟上球员可以豪快地来上一脚。这一战术是利用了本作远射的超高得分率，算是物尽其用吧。

[illegible]

下面再来说一下根本性变革的边路作战方式，那就是边路内切结合地面球或分中路得分。具体情况根据防守球员的站位有三种对应的措施，虽然都不是百分之百的成功率，但是绝对比单纯地传高空球进禁区有威胁。而且这种一锤子买卖就算失败，也只是让对手从边路发动反击，对回防也是有利的。下面就来看看这三种内切方式：

45度的横移内切

方法和前作一样，先在45度向禁区切入，在跟正面防守球员还有三个身位左右时横移，将防守球员甩在身侧后马上直线向禁区内切入，并将防守球员挡在身后。**和前作不同的就在于距离的变化。前作中距离只要在三个身位之内，其判定范围是比较大的。而在本作中，如果距离小于两个身位则肯定会被防守球员抢断，**所以难度增加不少。而且这种内切方式适应的是阵地战将球转移到边路，对方后卫从中路协防的时候最合适，如果是在反击中，则往斜后方向的横移会正撞到对方的脚下。

十字键操作的内切





这种内切不是一般球员能使用的，需**要控球精度相对较高的球员，就像格斗游戏搓半圆一样，绕过对方防守球员。**而这一操作应用的前提首先是防守方与你的正面突破方向有一定距离，且对方要先出脚，所以最适应的应用场合是在反击时，对方从斜后方补位的时候，利用惯性摆脱对手。而对于正面防守已经站稳位置的防守球员还是采用第一种操作吧。

90度的转身强行内切

这种操作在前作中也偶尔能够用出，不过机率不高，在本作中明显可以频繁使用了。**事实上这一操作类似于变向之后的人球分过。**要点在于对方球员在平行于进攻球员的行进路线上稍微落后两个身位，在靠近底线后先斜向内侧带球，马上变换方向朝底线行进，让对方有一个斜向跑动卡位的动作，然后减速，在对方冲上来的一瞬间，马上90度变向。关键就是之前的那一次晃动和减速要调动防守方球员。强行转身的一瞬间会因为身体接触而失去重心，但是不妨碍切入。还有一种90度内切的成功率更高，不过对技术要求也更高，在如上的情况下，不需要先斜向带球，而是直接减速，然后在对方贴身时回扣。注意时机要在对手身位还未超过我方时，马上再向底线方向回扣则有瞬间的身体优势可以直接90度转身内切，因为不会失去平衡，对于技术好的球员更推荐此种方法。







3DM-SM
www.plumbook.com

荷兰阵形浅析

Winning Eleven 8 LIVEWARE EVOLUTION

文 卢鸣辉　编 阿迪

荷兰，世界足坛的无冕之王。他们对于球场上的空间运用妙到毫巅，全能足球引爆了现代足球的一场战术革命。1974、1978连续两届的世界杯兵败决赛，阿贾克斯三度问鼎欧洲冠军杯，德高望重的战术大师米歇尔斯。现在看克鲁伊夫踢球的录像，你能想象得到他每天都要抽两包烟吗？荷兰足球，是一个神奇的概念。《WE8LE》的荷兰队少了后防重心斯塔姆，这无疑是对荷兰队防守的一个致命打击。究竟在斯塔姆离开之后，我们应该作出何种应变呢？本期依然为大家献上本作荷兰足球的一些排兵布阵的心得，希望对大家有所帮助。

Netherlands

后场

后防少了斯塔姆和弗兰克·德波尔，这无疑是本作荷兰队的最大损失！但幸好新入队的球员中有防空不错的霍夫兰和转身灵活的鲍马，打肿脸充胖子也得上。还有各项数值都在80左右的多面手老将科库，他也可以打中后卫。边后卫有助攻质量很高的范布隆克霍斯特和新人德琼，不过这两人的防守意识都在80以下，防守时很吃力。建议用科库+霍夫兰搭档打中后卫以加强中路的防守力度，海廷加+范布隆克霍斯特打边后卫。这样可以留一边随时助攻，整体的防守意识也尚算及格。

中场

中场的防守方面最令人放心了。因为有身体素质上佳的埃因霍温队长范博梅尔，而且他还有一脚远射功夫。当然还有十分强悍的戴维斯，他的速度和体力惊人，不知疲倦的抢断、补位绝对是荷兰队弥足珍贵的战斗力，能够给后防线减轻不少的压力。进攻方面，负责中路的有斯奈德和范德法特，边路有范德梅德和岑登，建议用双翼齐飞作为主要的进攻手段吧。为什么？请看下面的前场分析。

前场

本作的荷兰以力量型前锋居多，如范尼斯特鲁伊、马凯、范霍伊东克。他们的缺点都是没有绝对速度，但身位、技术、头球功夫都是S S 级，所以才要多打下底传中。还有值得一提的就是边锋的罗本，有相当不错的控球技术和启动速度，用起来感觉很不错，比表面的数值要高出一筹。中锋的正选当然是范尼斯特鲁伊了，其他的人选就让状态来决定谁上场吧。

替补

后卫有实力平均的阿贾克斯新秀海廷加，在2000年欧洲杯时初登场打边卫的他给大家留下了深刻的印象，但是在本作中他的身体对抗性不好，难以担当中后卫的角色。建议用范博梅尔或科库来客串一下中后卫，效果还是可以接受的。此外，荷兰队中场的好球员非常多，都是能攻善守的狠角色，这就不多说了。前场的替补有卡斯特伦、古尔和兰扎特。

团队默契

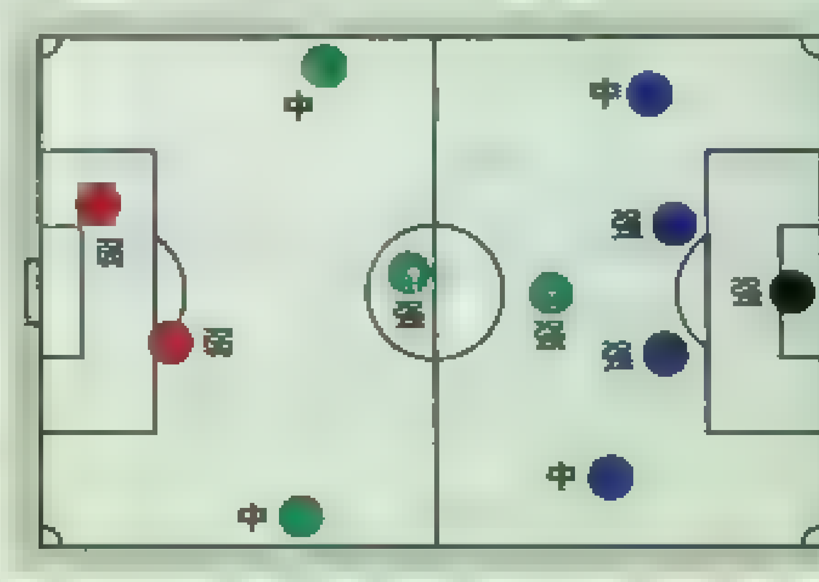
在新帅范巴斯滕的换血计划中，新入选荷兰国家队球员非常多，而这也影响到《WE8LE》的阵容。大多数球员的Teamwork值都比较低，整队的Teamwork值平均在72左右。不过，荷兰的球员的向前意识普遍很强，在攻击时能够基本保持2到3波的冲击。问题主要是出在防守上面，后腰与后卫线之间容易出现真空地带，需要较强的手控调配能力和防守意识去弥补。

受伤

后卫线里防守最强的霍夫兰是B级，希望之星海廷加也是B级，遇到对手刻意犯规破坏反击时，很容易就会受伤倒地。中场大将范博梅尔是B级，新一代的进攻核心范德法特也竟然是C级，如果他被抬下场的话，中前场就少了一个最重要的衔接和发起点了。箭头中实力最强的范尼斯特鲁伊是B级，本赛季伤愈复出后其状态仍有待进一步的提高。主力阵容有如此的耐伤度结构，无疑有利于采取杀伤战术的玩家，对于比赛的精彩程度也会有一定的影响。

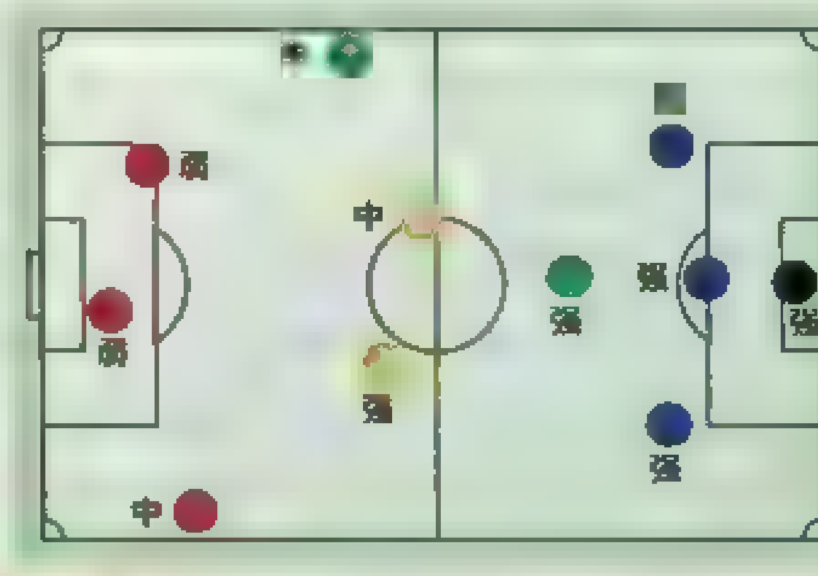


双翼齐飞型



团队	卫线前压(B)、区域逼抢(B)、越位陷阱(B)、防守反击(A)
战术	1、边路拉开造成空档 2、集中右路进攻 3、集中左路进攻 4、左右换位

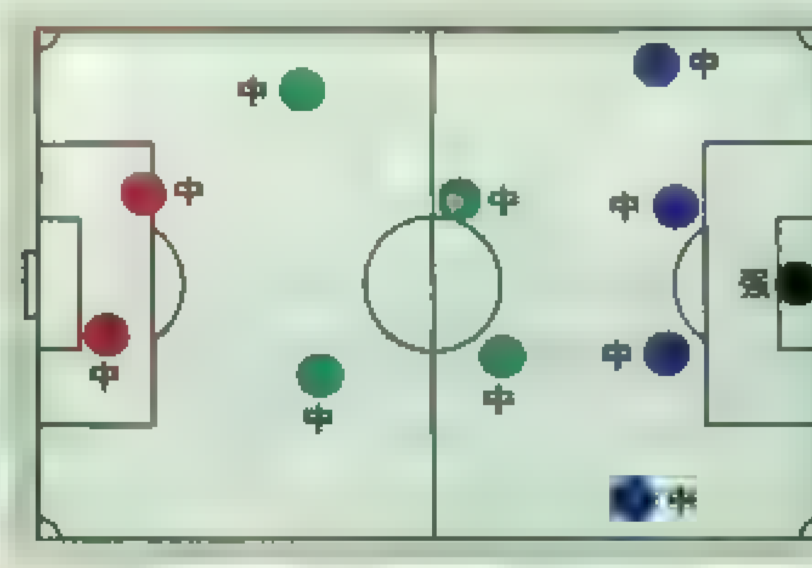
全攻型



团队	卫线前压(B)、区域逼抢(B)、越位陷阱(B)、防守反击(A)
战术	1、边路拉开造成空档 2、集中右路进攻 3、集中左路进攻 4、越位陷阱

注意 “ ”的设置为CMF，可以加强中场的控制力，又能够给边路足够的空间去发挥。

全能足球



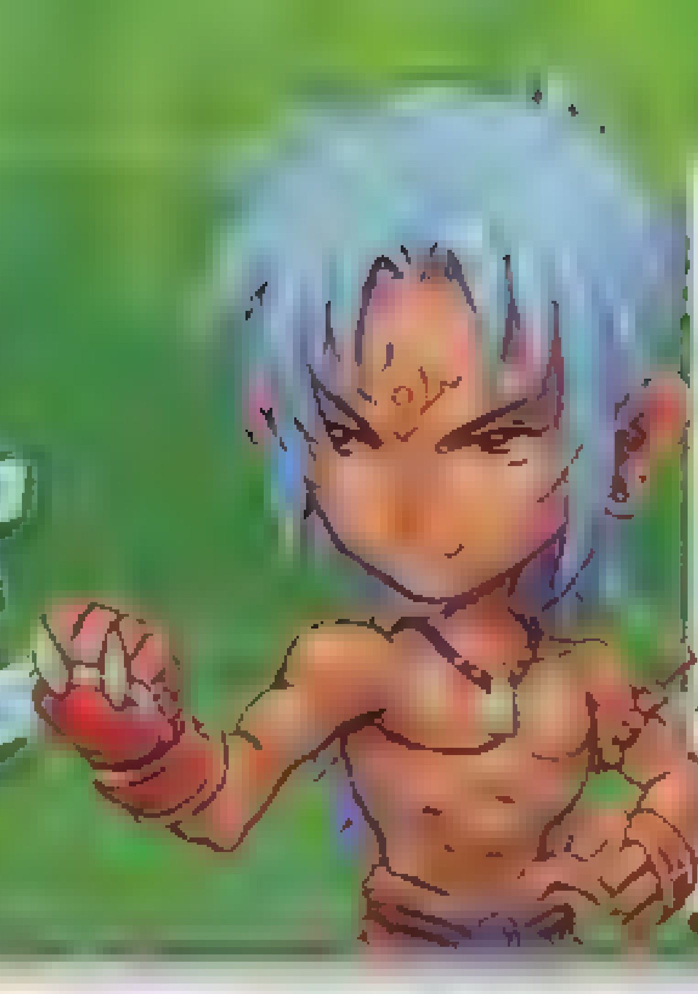
团队	卫线前压(B)、区域逼抢(B)、越位陷阱(B)、防守反击(A)
战术	1、边路拉开造成空档 2、集中右路进攻 3、中央突破

注意 全攻全守时请将防守积极性全调为中级。进攻强的荷兰需要多用一些控制、掌握节奏的打法，以减少后防线的压力。



游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE



阿修罗的地狱传言

下一期阿修罗将和Gouki、SOUL以及多边形一起前往E3展的现场。说到今年E3阿修罗最期待的，莫过于三大新主机的公布以及新《塞尔达传说》的试玩！当然新的《恶魔城》也是不容错过的啊，不知道能不能碰到小岛文美女士……（画外音：最多见到大胡子IGA吧！KEROKEROKERO……）既然下期是合刊，我们栏目的容量也将暂时性提升一下，如果最近大家有什么好的稿子，赶快投过来吧！阿修罗正在等着收获呢！



◀最近投《苍炎之轨迹》的人还真不少呢。虽然是临摹原画的，不过作者的上色方法让人物增加了一分粗犷的感觉，倒也不错！（什么，这是女人？）

△ 广州・陆卉泉



▷ 杭州・苍真

▶苍真的这幅稿子作为一幅画来看，相当不错，气氛和人物的气质都很到位。但是如果想要做封面的话，在一些细节方面还要加强些！



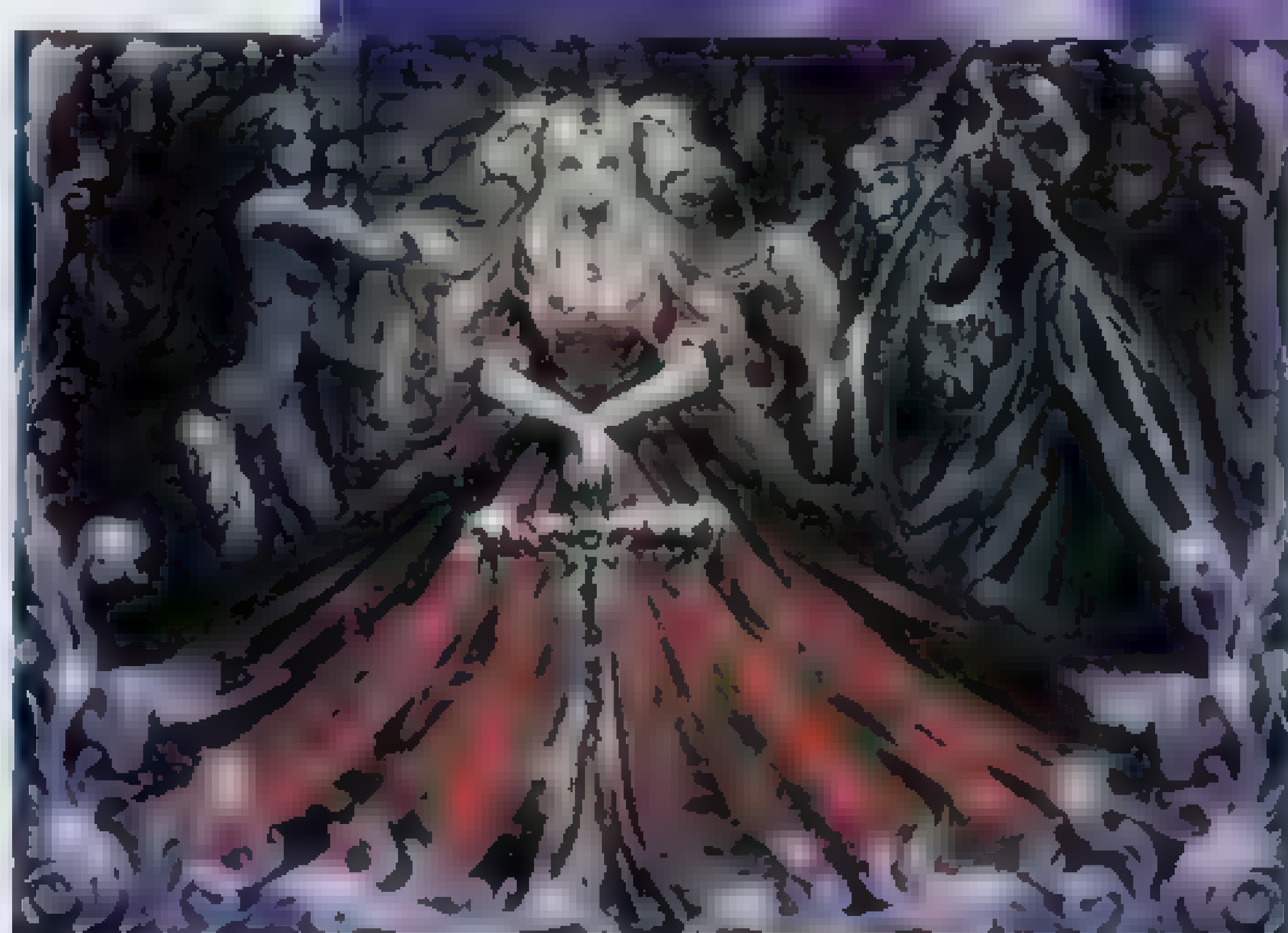
▼总体来说，这幅图的感觉还是不错的！不过依然有一些小细节需要注意，今后请继续努力啊！

△ 上海・魏信毅



▲阿修罗完全认不出这个人物是谁，大概是原创的吧！看在那个小贱兔的份上，就让这个小魔女也上一次吧！

△ 天津条形码工作室・张佩



▷ 上海・张胤杰

▲诡异！太诡异了！已经有别的编辑提出抗议了哦！兄台你看你画得这么好，能不能画点大众一点的，比如《换猪哥哥》……（被飞来的PSP打成了脑震荡）



▶这就是我说的清新的风格：原创的人物、简单的构图（不过也太简单了吧，下次记得加点背景哦）……

△ 长春・王戈



▲这幅画最成功的地方就在核心的大叔，旁边的女人们不要加强啊！玩"火纹"玩大[illegible]也不[illegible]一个[illegible]，和那个[illegible]的小谁一样……

△ 南京・李卓然

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（要包括邮编和真实姓名，Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后。画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件。信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn，稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。

四月推出的新动画多是多，但坦白地说，水准都只能算是一般而已，让我感兴趣的连一部都没有。本来以为《速写者》会是部不错的作品，但在三集之后，GONZO画面变形的老问题又出现了……相对而言，只有刚刚发售DVD版的《火影忍者》剧场版还算是值得一看。看来在下一个动画放映高峰期到来之前只好重温一些老的动漫了。譬如说被我搁置了许久的《变身斗士凯普》，譬如说刚刚改换身分的《S.B.R》，譬如说那部当初只看到一半的《拜托了，老师》，譬如说那部颇为诡异的《东京大学物语》……从某种意义上来说，卡伦也算是个恋旧的人吧……

《JOJO奇妙冒险》第七部连载开始

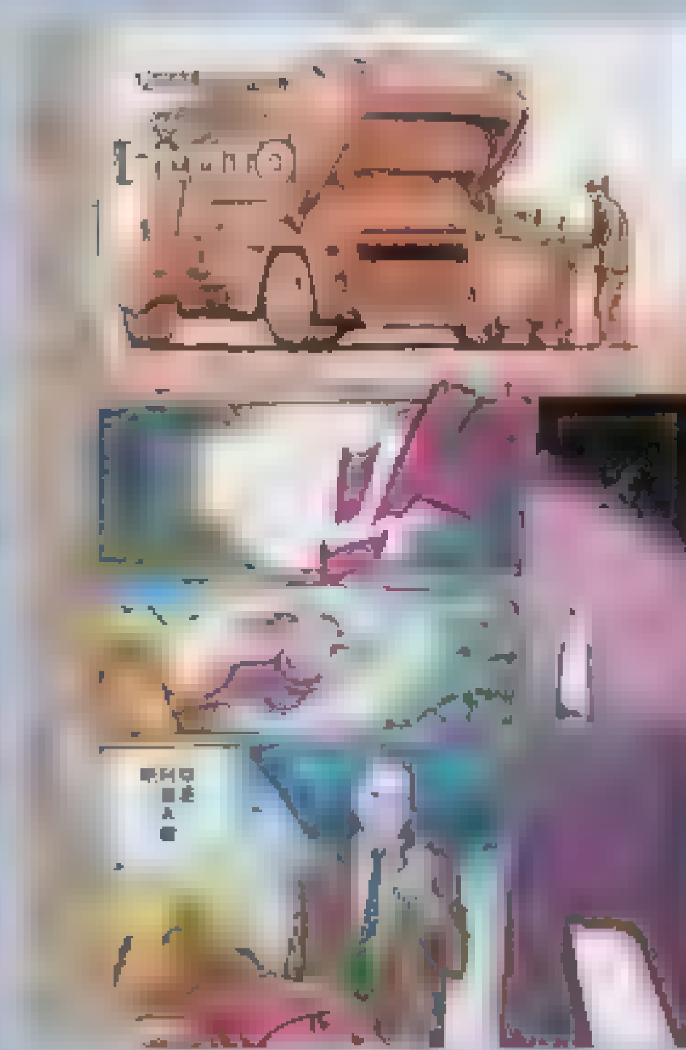


在新一期的《ULTRA JUMP》杂志上，荒木飞吕彦先生终于公布，之前一直连载的《S.B.R》(STEEL BALL RUN)就是《JOJO奇妙冒险》的第七部，而《S.B.R》的第25话也将正式成为第七部的第1话。虽然许多朋友对此感到有些突然，但其实这早就有迹可循。《S.B.R》的故事实际就发生在《JOJO》第六部结束后被神父创造出来的那个平行世界中，而在这个世界里，迪奥、阿布德尔、休特罗哈姆等人的身分也完全发生了变化。

在第七部中，继承"JOJO"黄金之心的是名为乔尼·乔斯达的青年，而另一位主角也有着谢皮利家族的血统。此外，目前出现的那个幕后人物似乎也一如《JOJO》的惯例，拥有着时间系的替身……

实际上，在之前某次接受采访时，荒木飞吕彦曾说过《JOJO奇妙冒险》预计共有九部。不过，想要看完的话，大概我们最少还要再等十年之久吧……

手冢治虫文化奖得主公布



前不久，第九回手冢治虫文化奖各个奖项的得主终于揭晓。正如之前所预料的那样，在2004年发售的所有漫画中，浦泽直树根据手冢治虫名著《阿童木》中的部分情节而改编的《PLUTO》不出意外地从九部候选作品中脱颖而出，夺得了份量最重的漫画大奖。

除此之外，新生奖由《夕凪之街 樱之国》获得；短篇奖得主为西原理惠子的《上京物语》。而收集及展示了江户开始至今的漫画作品和资料的川崎市市民美术馆则被授予了特别奖。

《苍穹之巨龙》将推出前传



虽然《苍穹之巨龙》的走红很大一部分程度要归功于平井的人设(《机动战士高达SEED》的人设)，但当这部动画发展到中后期之后，吸引人们的，已经变成了他那令人回味良久的故事。早在几个月前本篇完结之后，便传出了将会制作续作的消息，而在最近，这个消息终于得到了官方确认。不过那并非续集，而是属于前传性质的作品。

《苍穹之巨龙 Single Program——RIGHT OF LEFT》，这就是《苍穹》前传的名字。本作的故事发生在2146年5月之前，也就是本篇第一话之前半年至一年间的故事。目前本作的官方网站虽然已经开通，但目前上面却只有一个没有任何实际图像的宣传FLASH而已。如果您对本作感兴趣的话，就请留意本刊的后继报道吧。



《武装炼金》被迫完结



对于和月伸宏来说，《浪客剑心》的辉煌时期大概是其一生都不会忘怀的岁月。但自那之后，他便再也没有推出过于《剑心》级别相近的作品。几年前无聊至极的《西部枪火》由于不受欢迎被连载杂志强制腰斩，而之后推出的《武装炼金》虽然在一定时间内还算颇受好评，但随着受欢迎程度的持续走低，《周刊少年跳跃》也毫不犹豫地决定提前中止这部作品。

在4月25日发售的第21＆22合并号《周刊少年跳跃》上，《武装炼金》推出了最终话"BOY MEETS BATTLE GIRL"。没有让作品草草完结，《少年跳跃》已经给足了和月伸宏的面子了。

不论作者名气，不论之前的辉煌，只要作品如今已经不受欢迎的话就要强制中止，这就是《少年跳跃》的铁则。几个月前，曾大红大紫过的《通灵王》正是因此而被迫完结的，现在《武装炼金》也遭到了毒手，我们只能哀叹于商业社会的竞争残酷性了。

《地狱歌》新动画制作开始



相信许多朋友对于几年前的那部名为《地狱歌》(HELLSING，又名《皇家国教骑士团》)的吸血鬼动画记忆犹新吧，当初本作的草草收尾曾令许多人倍感惋惜，而在最近，一直在连载原著漫画的《月刊YOUNG KING OURs》在其六月号的杂志中宣布，《地狱歌》的新OVA版动画已经开始制作了。与TV版不同，OVA版将更为尊重原著。壮烈的吸血鬼与神之代理人之间的战争，也将再次拉开帷幕。

《怪物史莱克3》剧情公开





日前，美国数一数二的动画片制作巨头——梦工场透露了《怪物史莱克3》(Shrek 3)的故事梗概。

梦工场的创始人之一——杰弗瑞·卡森伯格(Jeffrey Katzenberg)在马达加斯加召开了新闻发布会，在会上他向媒体公布了完整的故事情节。

曾担任了《怪物史莱克2》和《鲨鱼黑帮》两部动画大片制片人的卡森伯格说，新片延续了上一部的情节，"远得要命"国的国王被神仙教母施法术变成一只青蛙，所以史莱克与菲欧娜公主当上了国王和王后。

杰弗瑞说："当一离开老国王时，他就会大发牢骚。史莱克和菲欧娜身居王位，享尽荣华，感觉却非常不舒服，因此老国王对他们说，'如果你能找到一个王位继承人，把他带回来，只要他是个可靠的国家管理者，你们就可以返回沼泽过你们的生活。'所以史莱克、驴子和穿靴子的猫动身前往王国一个偏远的地方，去寻找莉莲王后的侄子阿迪——一个将从学校毕业的年轻人。但是极富叛逆精神的阿迪拒绝成为年轻的亚瑟王，所以史莱克等人必须要说服他回来登上王位。一路上，史莱克发明了圆桌和骑士制度。与此同时，既然猫儿不在了，神仙教母野心勃勃的儿子——白马王子决定策划一场政变。留守的菲欧娜公主组织了地下抵抗运动，并一直坚持到史莱克与年轻的亚瑟王回到王宫。"

另外据悉，《怪物史莱克3》将于2007年5月与观众见面。

《相聚一刻》真人版即将推出 锁定主演——F4之周渝民？



近日，在著名韩国历史剧《大长今》中扮演"连生"的朴恩惠以400万人民币的身价与"F4之母"柴智屏签约，并将与F4中的一位合作拍摄根据高桥留美子同名漫画改编的电视剧《相聚一刻》，而据F4的经纪人支向理透露，从档期来看，只有周渝民在6月有档期接拍这部电视剧。支向理透露，他现在已经从柴智屏那里拿到了《相聚一刻》的剧本。但暂时还不能公布F4中的哪一位会出演。

CLAMP两大剧场版八月上映

日前，根据CLAMP同名漫画改编的TV版动画《翼 年代记》正在火热放映着，并得到了众多FANS的好评。而在近日，早就传出音讯的《翼》的剧场版则确定了将于八月公映。剧场版名为《翼 年代记 鸟笼之国的公主》，而制作公司也改为了Production.I.G。除此之外，CLAMP的另一部作品——《×××HOLIC》也将推出剧场版动画《×××HOLIC 仲夏夜之梦》，上映时间同样也是八月。早在十几年前，CLAMP便在国内大红大紫，现在看来，这些姐妹的魅力依然没有丝毫下降啊。





经典赏析

ROUGH

作者 安达充

ROUGH究竟代表着什么呢？

粗糙、粗鲁、艰苦、未完成、高尔夫球场的杂草区、不平滑的样子、崎岖不平的路等等等等……

当在初中连续三次夺得全国游泳比赛前三名的大和圭介来到新高中的游泳队时，他决不会想到会有队友以"杀人犯"这个头衔来称呼自己，而更令他不能忍受的是，名为二之宫亚美的对方竟然是一个美丽可爱的女孩。

原来，大和家与二之宫家是糕点生意场上的对手，因为被圭介的爷爷抄袭了创意，亚美的爷爷的生意一落千丈并累得一病不起，最终郁郁死去。虽然两位老人总是竞争，但事实上是非常重要的好对手。不过，亚美的爸爸却将自己父亲的死都算在了大和家头上，于是两家人便成了世仇。



此时圭介才知道，连续十年每年给大和家寄"杀人犯"的明信片的原来就是亚美。不过，在机缘巧合中，两人却被迫成为了学校传统的"一日约会"的主角而要在一起约会到晚上八点，这也成为了两人关系的转折点。而更令他们意想不到的是，原来早在孩童时期两人便已经认识了。

虽然在走过的路上也遇到了类似于情敌世仇等重重阻碍，但随着一个接一个的巧合接踵而至，两人的心也渐渐地走到了一起。

"实在太多巧合了吧！你看！"

"巧合太多，就是……有缘……"

所谓的ROUGH，指的大概就是少年与少女之间那段充满坎坷，但又充满了青涩甜蜜的恋情吧……

简要评价

《TOUCH》、《H2》，当提到安达充的名字时，相信首先跳入各位脑海中的，大概都会是这两部以棒球为题材的漫画吧。

不过，如果你认为安达的经典只有这两部的话，那你就大错特错了。

《ROUGH》，台湾译名为《我爱芳邻》。与安达的大部分作品一样，本作也是以运动题材为外包装的恋爱漫画，主角大和圭介虽然比起上杉达也以及国见比吕要更为热血努力一些，但总体来说，依然也属于那种标准的"安达系主角"。而二之宫亚美，更是被公认为安达笔下最完美的女主角之一。

从大框架上来说，本作倒是有点像《罗密欧与朱丽叶》的现代版，少年和少女不情愿地因为上代的仇恨而结下了梁子。但是，一个接一个的巧合却令两人走得越来越近。

之所以说《ROUGH》是经典，就是因为它将一段所有的少年少女都曾憧憬的恋情描绘得近乎完美。整部作品没有什么激烈的冲突，可以说是平淡中讲故事娓娓道来，但这份平淡，却令人于轻松愉快中在心里深刻地感受到那份甜蜜与暖意。

在结尾处，大和圭介最重要的一场比赛开始了，但他不知道的是，就在一天前，亚美已经将自己的心声录在磁带中送给了他。而这，也是卡伦在所有漫画中最欣赏的告白之一。

当比赛的笛声响起时，那位女孩的声音也从静静地躺在放衣服篮子里的随身听中缓缓流出。

"喂喂，我是二之宫亚美，听到我的声音了吗？"

"现在是8月25日下午9点25分31秒、33秒……气温28度，天空晴朗无尘埃……"

"你听到了吗？我喜欢你。我是二之宫亚美！这是我的回答……"

[illegible]胜负难[illegible]上期自由谈才呼呼了一下，这一期可谓收获颇丰，收到了多篇投稿，且平均水准较高，这次就先为大家奉上两篇，下期合刊只要版面允许，会为大家多收录几篇。同时也希望更多的玩家参与到自由谈创作的行列中。第一篇《生化》相关的散文十分特别，出自一位游戏MM之手，忧伤中不失幽默。[illegible]是Kathy[illegible]真名，这样就无法发放稿费，希望Kathy[illegible]与我[illegible]。第二篇是[illegible]的关于"游戏真女[illegible]"的杂评，[illegible]矩，因为加加条是自由谈的老朋友了，[illegible]，希望他在今后的[illegible]路上能有更大的自我突破。

追忆似水年华

文 Kathy



我怀念过去的你，怀念我留在你身边的17岁，怀念曾经因你的一阵微笑而激荡起来的风，夹着悲欢和一去不再回来的昨天，浩浩荡荡穿越我单薄的青春，明亮，伤感，无穷尽……

——写给Leon(题记)

追忆似水年华。谁可以相信这是我三年多以前想写的有关《生化危机》的文章的名字？那个时候我19岁，在读高三，在一种单纯可是近乎残酷的时光里，在一种仰望和低头的姿势里，想着不可接近可是又格外真切的未来，我在想那个夏天里看不到整片阳光的大学。我想我应该对自己的时光做个总结，回忆，感伤，然后笑着开始自己全新的旅程。

17岁的夏天，那个炎热的黄昏，我鬼使神差地买回了那盒正版游戏，在这之前我没碰过游戏，更不要说买正版。但我在那个商店门外看到架子上Leon的身影，就在那一瞬间我决定：买下它，即使在那之前我从未听说过《生化危机》的名字。

我在全城最严谨最烦琐最沉闷的重点中学读书，我是个另类到连校长都要皱眉的孩子，按照老师的话说，如果想开除谁都可以的话，我将成为建校50多年来第一个被逐出校门的女生。为此我很自豪，因为有一阵子班主任天天问我有没有早恋，理由单纯得可爱，她想知道我每周交给她的日记中频频出现的那个叫做Leon的男人，是不是我男朋友。

当我告诉她这是个美国人的时候，她立刻紧张地问我："你们是怎么认识的？是不是在一些不三不四的酒吧里？"结果那天的谈话以我的哈哈大笑和班主任的恼羞成怒而告终。但事情并未就此打住，她勒令我在班会上做公开检讨，检讨我沉迷游戏不思进取。之所以没有让我检讨荒废学业是因为我的名次在重点班还是能数出个一二三四五的。

那天的班会老师不幸有事缺席，于是我自作主张将检讨会改成了报告会，讲我的《生化》，讲我的英雄Leon，讲漂亮姑娘Claire，讲神秘的Umbrella，讲Raccoon City，讲丧尸和猎食者，讲那些我所经历的恐惧和兴奋并存的深夜。最后我只说了一句话，《生化》难道不是经典吗？《生化》确实是经典中的经典啊！

有人问我，为什么我在不同的时期写出的有关《生化》的文字是如此不同，为什么我在高二的时候忧伤而清澈的文字，到了现在变成了时而华丽时而朴素的语言，中间有一段空白，那是我的高三。

其实很早就开始写这篇文字，写这些字的时候，我的心情前所未有的绝望。也许有人说我的忧伤都是清澈的，带着让人想向上看的张力，带着让人不想放弃的希望。我想也许没人看到过我在高三写下的文字，那么绝望，那么破裂。带着受伤的表情，我像单纯又执着的Leon一样一路砍杀，一路躲避。

躲在某一个瞬间，想念那段时光的指纹。

躲在某一个地点，想念那个，站在来路，也站在去路的，让我牵挂的人。

再后来我高二会考完直接进了文科班，从前的班主任将两年以来没收的我的物理化学卷子全部还给了我，上边并非空白，而是我写满了有关《生化》的性情文字，写Leon，写Claire，写一切一切《生化》里有关美丽笑容和动人眼泪的故事。临了，班主任叹了口气说"你呀你呀你呀！"

我笑她的没创意，因为从前她一和别人提起我就说，"我们班那个谁谁谁，唉……她呀她呀她呀……"所以我笑并非感谢她还给我原本就属于我个人的东西，而是有意无意的嘲讽。

五·一文艺汇演，我扮成Claire的样子上台跳街舞，结束时有个举枪射击的动作，那天我果真不知从谁谁谁的哥们那里借来一把Claire在《生化2》中的仿真手枪。最后这件事的后果是我的危险系数又上升了10个百分点。意料之中，我并不奇怪，只是班主任的脸一周以来像感染了T病毒的准丧尸的脸，她没想到我在毕业会考前又给她做了一件大好事，使她的知名度扩展到了学校门口的王大妈。

她最后也没感谢我，我最后也没叫她感谢我。

我总是爱幻想，我是喜欢写散文的，那么那么喜欢。其实我是想站在Raccoon City最高的地方，然后看着匍匐在自己脚下的一副副奢侈明亮的青春，泪流满面。

我不知道自己是不是一个很好的记录者，但是我比任何一个人都喜欢回首自己来时的路。我不厌其烦地回头张望，伫足。然后时光就扔下我轰轰烈烈地朝前奔跑。

我最近在不停地写《生化》的小说，大多是悲伤的。我一直在编造游戏里各位主角的命运，我躲在他们起伏的岁月里，编着他们的故事，流着自己的眼泪。那些鲜活的人，总是出现在我的脑海里，一日一日，一夜一夜，他们看着我微笑，忧伤，最后看着我举手把他们杀死。

那天一个搞作曲的朋友来信只写了一句话：看着别人的成长，感伤自己的老去。

我的心突然被扯痛，我突然前所未有地想念我远在隔世空间的故乡Raccoon City。在我的周围很少有人知道它，因为它远没有北大清华那么出名。我的Raccoon City很小很简单，我在里边和数不清的丧尸笑过闹过，去过，也离开过。

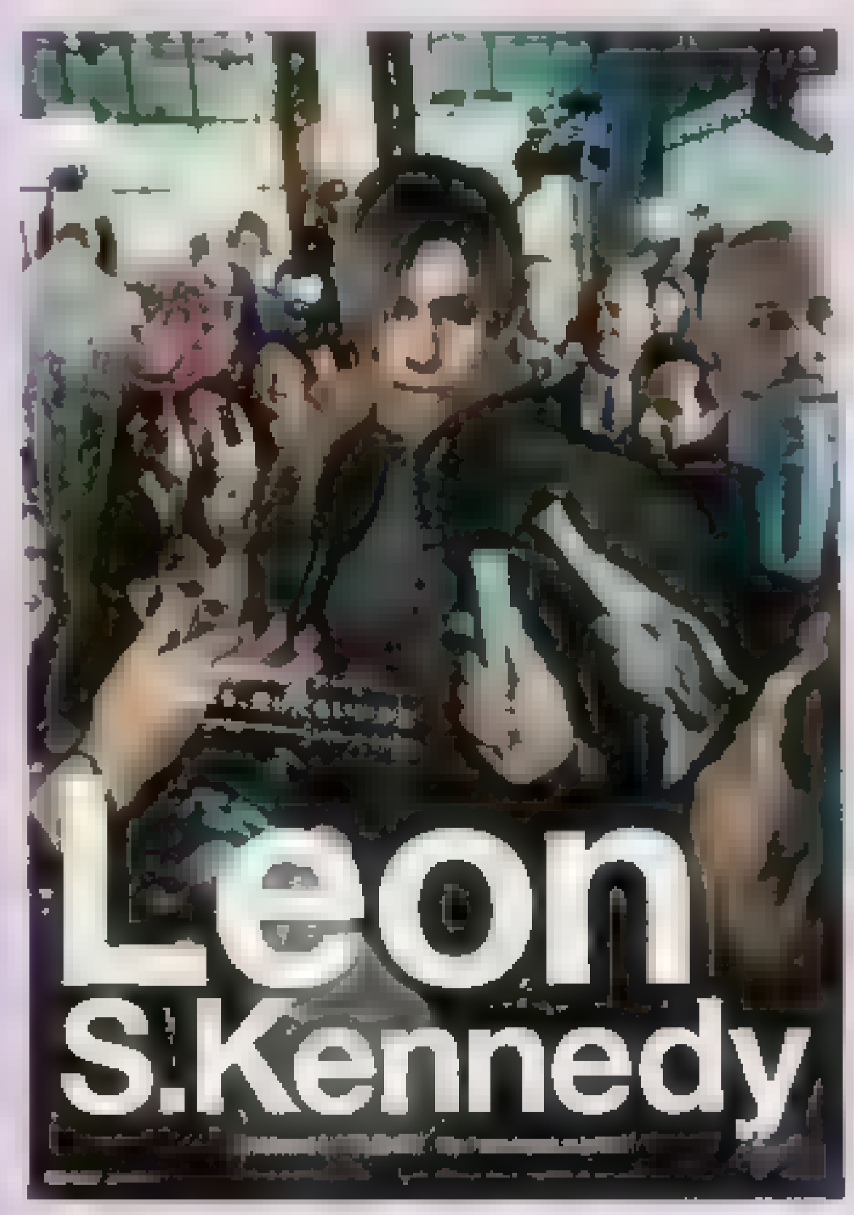
我在那里留下了自己的单薄的青春，留下了我17岁到19岁无忧无虑的日子。

断，断，断。

我听到了时光断裂的声音，在我的身体里，也在我不知何处的Raccoon City。

我就这么糊里糊涂地读着高三，在支离破碎的绝望的心情中艰难地写作，在堆积如山的书本习题中小心翼翼地爬行，偶尔偷眼看看树叶有多绿，天空有没有Leon的双眼一般蔚蓝。有时我又会翻看从前所写的有关《生化》的一切，或是亲吻海报上Leon英俊的脸。

高三是容易让人在绝望中沉沦或是疯狂的，我的举动尤其惊天动地。前一秒钟班里的文体委员——一个自我感觉良好的男生——还在对我夸夸其谈《传奇》是多么吸引人，而我是不是有毛病才喜欢《生化》喜欢Leon，他很自信地说着这样的话，"Leon算什么，跟我过吧！"；后一秒钟我也会很得体地微笑然后飞起一脚踢向站在楼梯口的他。悲剧的发生只不过是一句话的作用，从此文科班的男人统统离我八丈远。



老师对我的处理意见是让我写检查贴在学校橱窗里然后我说好，第二天就交出了一份长达25页的Wesker报告书，详细介绍了《生化危机》，并解释了我突然对同学采取暴力人身攻击的原因，附有3张示意图，用的是Epson的激光彩喷。此事后来不了了之，据说是我的报告太吸引人的缘故。

这以后的事情似乎戏剧化得厉害，我照打《生化》照写游戏文章照做我的问题少女另类学生，从5月开始的一模二模直到N模我都感觉自己像是在警察局里上窜下跳找漂亮钥匙一样，于是我在我精致的笔记本上画画记录，渐渐地我画完了4把钥匙，4个国际象棋插头和3块雕花方石头，我敢打赌全国的石头记专卖店都没有那么特别的东西，它比我以往见过的石头都要好看得多。

我不关心我多少多少分，我只关心从现在开始我可以在警局里随意走动，爱上哪上哪，爱谁谁。老师们还是唠唠叨叨有如罗家英，"哎呀呀，哎呀呀，你再认真一点就不行吗？一道题你可否多做两遍嘛！"我自然说："不行，会死人的。"看着老师那张仿佛Brad被"追追"蹂躏过的脸我解释道："子弹是有限的，我不能放空枪！"

结果我的话被老师奉为有的放矢的经典语句，为此他开心地打电话给我父母说我比从前又上了几个台阶。我父亲原本想说这都是《生化》的功劳，可话到嘴边又改成了这都是老师教育的好。哈哈，我笑。

高考那几天我总认为自己是人见人爱的Jill，试卷一发到手我总要看看手中的笔，用黑色的碳素笔填写卷头和机读卡，那是我漂亮的钢笔字，就像杀伤力很强的沙漠之鹰；涂卡的时候我用自动铅笔如同Jill拿AK－47教训"追追"让他无法靠近自己，这是我喜欢的一种游戏方式。两天我答了4份试卷，每次我都让Jill拿不同的武器打"追追"，最后一份文综试卷长如Jill用来灭火的排水管子，我知道"追追"在最后反而变得很好对付，虽然我没有电磁激光炮之类的无敌必杀技，可我还有好的运气和通关记录。

高考结束的第二天一早我就拿着报纸

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

开始估分，几乎没费什么力气就超出了重点线100多，于是我很高兴地说，这次的通关记录又是S。于是我得到了无限弹级的至尊奖品，一套JVC组合小音响。我终于可以在大半夜堂而皇之地放《生化2》和《生化3》的原声碟，开心，我想Leon也会开心吧！

我的文章里有很多人，很多很多人，他们出现在我的生活里，带来可以分享的单薄的青春，带走我无穷无尽的牵挂。

很多人我不知道他们现在散落到了哪里。如果真有我想象的那种鸟，我想叫它在看见他们的时候，带去我的问候。

这是我最喜欢也最心疼的文字，它们几乎从我的生命里消失掉。当我看着这些文字的时候，我的难过一如深深的湖水，那个湖中沉没了我的《生化》故事，我的风景，也沉没了我的17岁。没有人经过，他们一直安静的沉睡。

这些文字就是我高二和高二的日子，



一长串的，连绵不断的日子。

那天在网上看到一张Veronica的图：

Claire满脸写着哀伤站在一片苍白的背景里，变成天使的Steve从背后轻拥着她，带一脸笑容，温柔的亲吻她。然后Claire却无法察觉。

看着看着我哭了，眼泪滴落在冰冷的键盘上，没有回声。

我曾经写过几个句子。我喜欢它们：

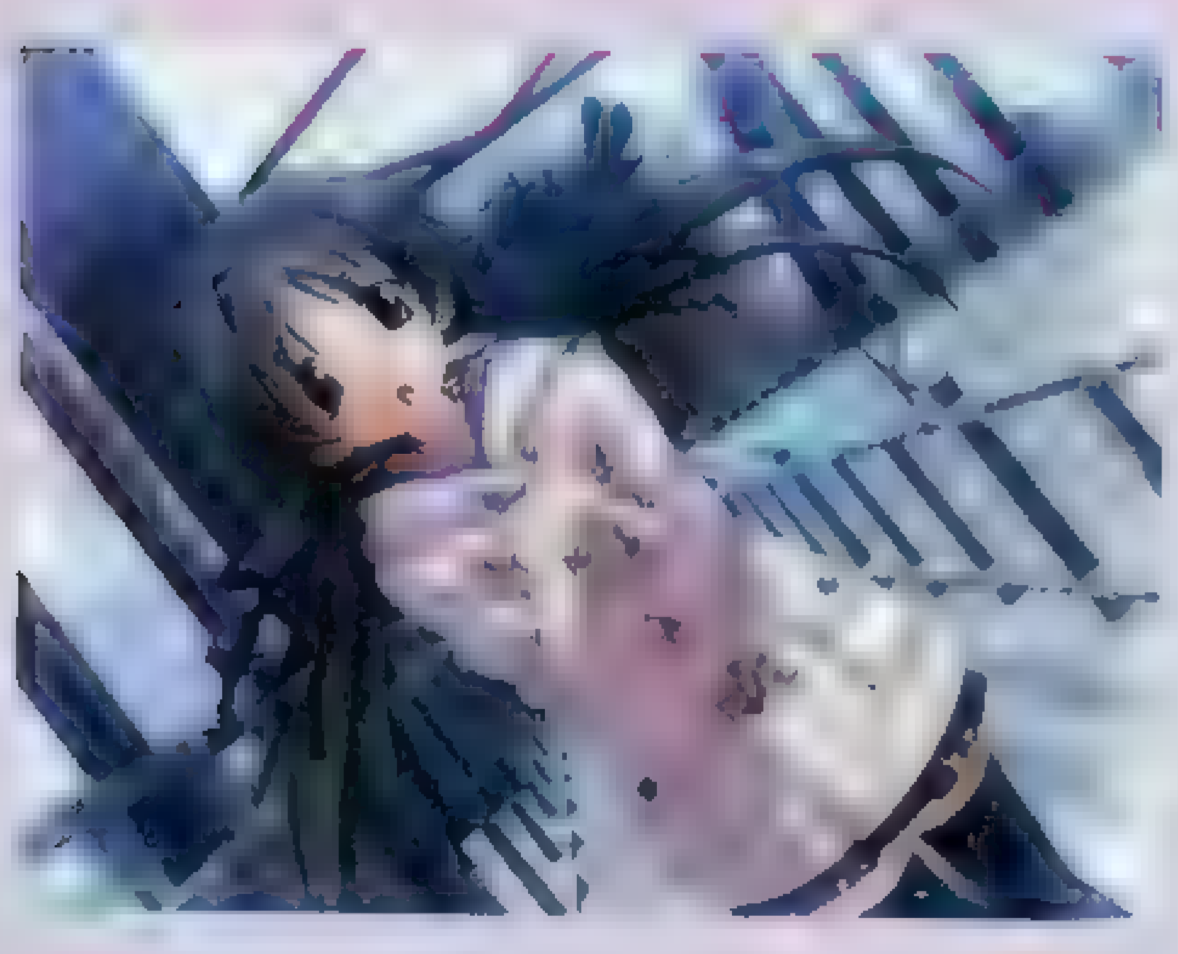
我会等你。

牵着我的手，闭着眼走你都不会迷路。

一晃神，一刹那，我们已垂垂老去。

谁的荷尔蒙在飞

文 加加不鲁根



有一句广告词我认为写的很好——李X，一切皆有可能！我之所以欣赏这句广告词，是因为它很形象地表现出了世界的变化本质。举个例子来说：一个胖子中学政治老师在谈到生产力问题的时候，面对着广大刚刚发育的学生们突然冒出一句：“美女也是生产力！”这要是在十数年前，这个胖子很可能就会被学生们(尤其是女学生们)告到教育处去，理由自然便是“在课堂上耍流氓”。但这事要是放在现在就根本不算什么，学生们最多只是哈哈一笑，或者干脆连笑都不笑，齐声说句：“老师您真火星，这谁不知道啊？”——时光不停流，一切皆有可能。

我之所以要举上面的例子，为的并不是说明现在的学生意识已经比十数年前开放了很多——如果胖子要是说：“色情也是生产力！”的话，恐怕依然难逃被学生们告到教育处的命运。我只是想说明随着时间的推移，“美女也是生产力”这个观点现在已经为大多数人所接受。看看我们身边的这个世界，今天是乱七八糟的选美比赛，明天又是光怪陆离的模特走台，有关美女的话题总是能吸引人们的眼球，继而便给商家们带来了高额的经济收益。据说，现在势头高涨的美女经济已经和房地产共同成为了最红火也是最赚钱的朝阳产业。各路美女们在市场上呼风唤雨，善打美女牌的商家们也是赚得盆满钵溢，实在让人禁不住高呼“美女凶猛”。

然而美女们已经不再满足于只在现实世界中叱咤风云了，她们一脚踢开虚拟世界的大门，没费多少工夫便在游戏市场中分到了很大一杯羹，巾帼不让须眉的飒爽英姿无不令人咋舌。其实在很多年以前，当我还兴致勃勃地坐在FC前打着各种画面简陋的STG的时候，我的表哥就已经开始在玩一款叫做《美少女梦工厂》的饲养小LOLI的游戏了。那个时候，我表哥经常以“学习电脑知识”为由长时间坐在电脑前，对周围的一切事情皆作视而不见充耳不闻状，然而这还不算什么，最要命的是他有时还会一个人莫名其妙地嘿嘿傻笑半天。显然，这个状况搞得我大姨和大姨夫感到很是紧张，他们几乎疑心自己的亲生儿子因为学习电脑压力过大而害了精神疾病。然而事实上，我的表哥当然是一切身体机能正常，不仅如此，他还在打通了这款游戏的第二天在市级的数学竞赛中拿了个第三名。由此可见，一个早期美女游戏便已有了能将智力正常的男青年改造成貌似精神病的能力，足见其魅力无限。

面对份额巨大的美女游戏市场，众多厂商们自然不可能坐视不理。1995年，Konami的恋爱游戏神作《心跳回忆》火热出炉，惹得一干光棍男青年纷纷趋之若鹜，争相与游戏中五官比例失调的美少女们人约黄昏后，也总算是让自己骚动的心暂时平静了下来。其实说到底，《心跳》的大卖还是和漫天飞舞的荷尔蒙有着脱不开的关系。我的朋友安德烈·胖子在情场上颇为失意，只好天天坐在PS前打《心跳》来发泄过剩的荷尔蒙。用他的话来说就是：“发泄发泄也好，省得再闹出点儿别的事来。”虽说当时有关爱情的肥皂剧铺天盖地，如《将爱情进行XX》，又如《还珠XX》……这些肥皂剧虽然剧情令人发指，但最起码可以安抚单身男青年对于爱情的渴望。然而安德烈·胖子却对此嗤之以鼻，因为毕竟徐静X不会与他在大学校园中牵手漫步；赵X也不会与他在皇宫中刻骨铭心……总之，胖子告诉我说：“肥皂剧的代入感太差，只有游戏才能真正解决荷尔蒙的问题。”——由此可见，只要这个世界上还有男性这个物种存在，那么美女游戏就必定会有市场，这一点似乎是毋庸质疑的。

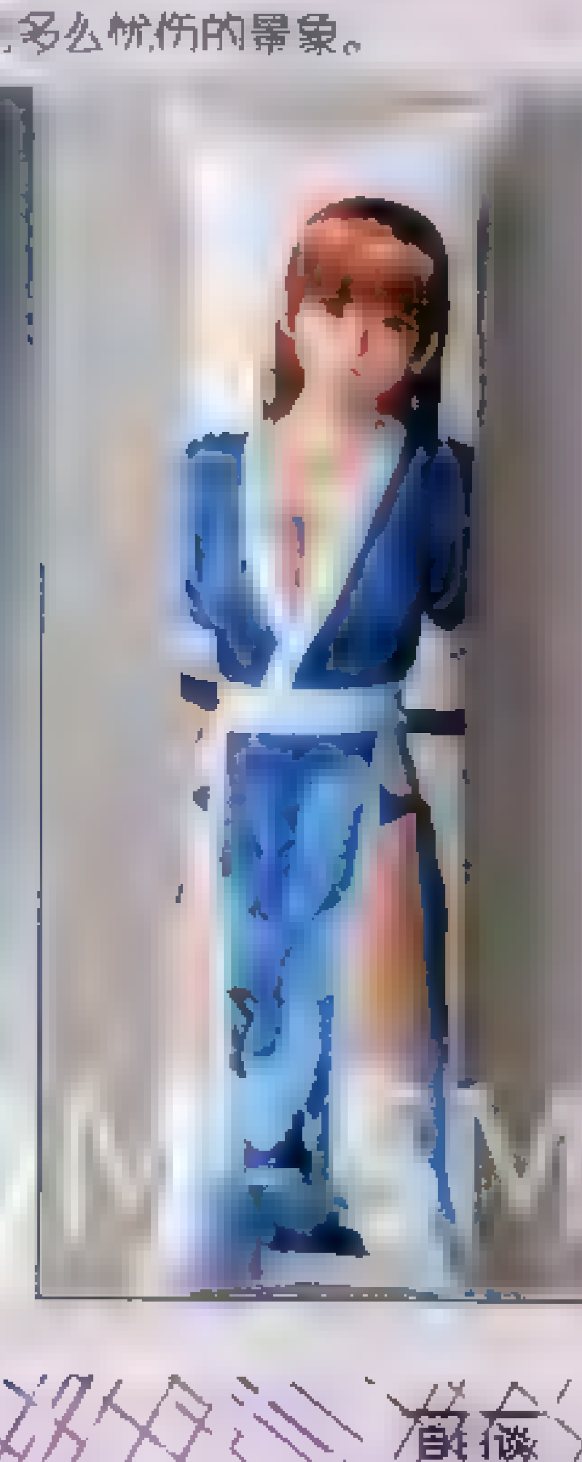
既然美女游戏的卖点就是奔着男玩家们的荷尔蒙而去，那么单纯形而上的恋爱AVG的目标玩家们毕竟还是有些隔靴搔痒的遗憾，于是某些游戏厂商就干脆开始打起了擦边球——先是女主角们的第二性征越来越明显，然后便是着装开始越来越节约，再然后就是若有若无地加入一些激情镜头进来……日渐浓厚的18禁气息的入侵让这类游戏有些变味，毕竟不靠系统和游戏内容上的创新，只是单纯靠美女来挑逗玩家们的荷尔蒙，这样搞下去，实在是一点技术含量都没有。

既然说到了技术含量，那么有一个游戏自然是不得不提。有关这个游戏的关键词有：3D格斗、华丽的画面、美女、丰富的服装……不错，你一定猜到了，我说的就是由万众倾心的厂商TECMO制作的3D格斗神作《DOA》。我想，在《DOA》出现之前，似乎从来没有一款格斗游戏中包含着如此暧昧的主旨——打这个游戏的首要任务就是欣赏美女，至于胜负什么的就先哪儿凉快哪儿待着去。众美女们或在北国的冰天雪地中大打出手，或者在南国的海边椰林中拳脚相向。美景配佳人，这样的情形之下，欣赏的乐趣显然要大于格斗本身。然而即使如此，《DOA》还是出一作火一作，《DOA》的FANS也比比皆是，大家都舍得掏钱出来买软件——现如今市场才是硬道理，TECMO也并非是社会学家而是商人，依靠美女赚钱也没什么不光彩的。于是人家便横眉冷对千夫指，俯首甘为点钞机，一副“挣着了钱就是大爷”的德行。一个身为《DOA》迷的朋友曾经跟我说过：“美女游戏怎么就不行了？你说DC硬派不硬派？最后不还是干不过人家面向LIGHT USER的PS2吗？你再看看是什么软件让DC在停产之后又苟延残喘了一阵子的，美少女游戏！”——这道理虽然说的有点唬人，但却让人说不出二话来。市场就是这个德行，适者生存，玩家们不买账你就算再硬派也得黯然出局。

说到这里我又禁不住要回忆，在多年以前，曾经有过一款唤作“脱衣救地球”的恶俗游戏。大意说的是一群外星人要入侵地球，它们惟一的弱点就是对美女模特们的内衣秀没有免疫力。于是游戏的主人公，一名猥琐的摄影师便扛着相机来到了模特们的中间，想尽各种办法来拍下美女们穿着内衣时候的形象——诚如你所知，这个破游戏在当时被游戏评论者们骂了个狗血喷头，把游戏素质放在一边不说，单是说这个游戏的意识倾向在当时就足够被打入十八层地狱了。然而这里又要说到我所喜欢的广告词了——一切皆有可能。是的，当时有谁能够想到在多年之后，这样不良的意识倾向将会变得见怪不怪，而越穿越少的美女们将会在游戏市场上横行霸道呢？看看我们眼前的游戏，这边有《红忍》中靠色诱来杀敌的LOLI忍者，那边有《摔角玫瑰》中那些比《DOA》更加青出于蓝的女格斗家们……有了美女的游戏就算作的再烂也会有玩家买，这样最起码就不会赔钱了，弄得好了还能在游戏周边上联合硬件厂商一起大赚一票——这似乎已经是游戏市场的潜规则了，虽然它看起来颇有些讽刺的意味。拿我亲身经历的一件事来举例：我一直想弄一台Xbox来玩《HALO2》(哦，好吧我承认我还很想玩《DOA3》)，然而却无奈囊中羞涩一直无法美梦成真。那一天，我和一个资本家崽子朋友去游戏店闲逛，发现老板将一台《DOA》限定版的Xbox(就是送霞抱枕的那个)摆到了店中显眼的位置上。这时，我那个一直叫嚣着“只有PS2上的游戏才叫游戏”的资本家崽子朋友双眼便放出光来，而后便是“出店，去银行，提款，回到店中，购机”这一连串的程序，总共用时也不到半个钟头。这除了让我大叹美女游戏威力无穷的同时，也切身体会到了名句“朱门酒肉臭，路有冻死骨”的伟大现实意义。

其实话又说回来，作为一个发育正常的男青年，我对美女游戏的泛滥还并不是十分反感。我只是有些担心，如果游戏市场有一天真的到了只能靠美女才能拯救的这一步田地的话，那将会是一副多么惆怅的景象。





互动信箱

互动通道
1 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
2 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
3 手机短信：移动手机发送DC+意见与建议到 83557770 联通发送到 93557770

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

读者意见是对编辑的最高指示！UCG期待着您的意见和建议！三条互动通道向您开放，也许下一个小意见就会让UCG令您更满意！UCG会因你而变。。

5B封面获得怎样评价？

上海 瞿秋丰：色彩明艳亮丽，比较喜欢，让我拿到杂志的同时也拿到了好心情。

江西 张磊：本期封面让我找到了童年，我就是看星小强长大的！

吉林 王迪：封面以"黄金眼"的评分标准来说就是"不过不失"吧，但那经典的圣斗士令我有一种回到过去的感觉。

E-mail ftzy7：封面用色真的很符合这个即将来到的夏天，凉丝丝的蓝色。但为什么要用圣斗士里那个打不死的小强呢？我觉得还是用够酷够靓或够新鲜的角色做封面为好。

编 从大家的反映来看，本期封面在怀旧原上做得还是很到位的，让许多读者见后都"重燃起了心中的小宇宙。"（笑）不过，这次的封面人物毕竟是偏重动漫向的，因此遭到了一部分读者质疑。看来，今后在封面选材上，我们仍要注意保持好杂志本身的风格特色。

5B赠品读者反馈如何？

翁源 龙翔：本期的海报真棒，给人带来美的视觉享受。而圣斗士的笔筒我很不喜欢，既不精美又不实用。

levelup.cn 发呆真人：本期赠品我超级不喜欢，个人因素是本来就不"控"圣斗士和静御前，而重要的是，我觉得这次海报的选择也很有问题，送原来那张静御前的也行啊（就是多次出现在杂志上的），这张实在是……

绵阳 尹鹏：那个笔筒图案怎样就不评论了，就实用性来说是鸡肋一个。我做好后插了两支最普通的笔在里头，上了一节课回来就变形了。

136****7472：笔筒很有创意，但拼装有点麻烦，且不太实用。

编 这次的圣斗士怀旧笔筒恶评如潮，小编们不禁为之汗颜。读者们总结出来的三大缺点为一、图案不美观，二、材料质量差，三、不实用。有这样几大弊端同时存在，赠品的风评之低可想而知，对此我们已在深刻检讨。至于本期的静御前海报可谓顺应了广大读者的心声，反响颇佳，只是同时也有"选图不够漂亮"的反对呼声存在。

5B特企与特稿的回音

levelup.cn 最爱PSP：可爱特企挺逗的，至少看到大阪就让我笑了半天；尖端技术对于玩家来说，只要能够应用于游戏上就够了，此文写的很详实，赞一个。相信编者是费了不少心思的。

上海 李迪：本期的可爱特企很不错，保持了UCG的一贯风格；尖端技术特稿我就不太好说了，本人纯属菜鸟，不过通过UCG了解这些正是我所需要的，称赞！

昆明 马克：前者无聊，后者又太专业。总之感觉不好，看了无味。

E-mail 欧铭泉：尖端技术是很专业啦，不过对于我们这些普通玩家来说有什么用呢？相比起来可爱特企有意思多了。

E-mail 叶鸿飞：可爱特企让我偶了解到原来"可爱"也是一种文化！本期的特稿太强了，用的绝对是其他同类杂志上罕见的题材。各种次时代引擎所缔造出来的游戏画面令人目瞪口呆。光影效果渲染得无比出色。森林、建筑、水面，无论是动态的还是静态的都很精彩。期待次时代游戏的提前到来。

读者意见：UCG经常连篇累牍地介绍大作，却往往忽视一些素质不错的二线游戏。
改进措施：本期开始我们将投入更多篇幅介绍二线精品，务求带给大家更加丰富多彩的游戏资讯

137****8375：尖端技术特稿给我极大的震撼！相当不错！希望以后多点此类图形技术的文章。

编 整体来看，特企与特稿还是获得好评的，不过各有利弊。可爱特企以清新幽默的风格博得了许多读者的喜爱，但过于松散的结构使全文显得有些忘乎所以。至于尖端技术特稿，由于太过专业化，大部分读者的感觉是"看不懂"，不过其严谨的学术性与充满震撼力的图片依然无愧于"特稿"这个名号，获得了不少赞扬。我们今后会注意让文章更加大众化。

5B攻略与研究的点评

levelup.cn 阿迪最高！：《战神》很棒，流程文字不多，但都说在点子上，看得出负责攻略的胜负师对ACT类型的把握的确很强。

上海 谭至初：最好的要属《战神》和《分裂细胞》，不仅游戏出色，攻略更出色。最不满意的要数《WE8LE》，只评点巴西和法国，内容也太少了吧！

E-mail 黄振：《荒野兵器4》至高！《幻域战记》次之，其他都平平，没有什么出彩的地方，而且也有好几期没看到剧情小说了，很不爽！

E-mail 秦杰：《分裂细胞》的攻略在排版和选图上很好地配合了游戏带给人的气氛。《真·三国无双A》的攻略中地图与文字的配合很好，能够让人更快地理解文章。

133****3000：本期《战神》的攻略很好，剧情收集打法应有尽有。但《分裂细胞》的攻略不直观，用起来很麻烦。

编 由胜负师操刀的《战神》攻略以五成以上的支持率成为最受好评的内容，《分裂细胞》、《真·三国无双A》及《机动战士高达 一年战争》紧随其后，也得到了大家的普遍肯定。不过这些文章均在字句及排版等细节上有一些瑕疵，针对这种情况，本期起我们会继续加大校对监督力度，务求带给读者们更加优质的阅读享受。

5B "Gamehalo" 意见汇总

北京 路程循：我算了一下，本期"电影前线"占内容总长度的11.02%，"动漫园"占11.30%，二者合计约22.32%，也就是总长度的五分之一强，这样未免多了一点吧？我认为电影前线和动漫园可以采用隔期交替进行的方式，这样比较合理一些。

levelup.cn 素还真："电影前线"我觉得很差！电影这种专业性比较强的东西放在光盘中不合适。就像一本电影杂志突然出现了几个游戏介绍一样，不伦不类。也许你们想把杂志打造成一个全方位的娱乐杂志，但这实在不明智。

E-mail 臧铉：Gamehalo中的编辑部《铁拳5》比赛非常棒，看来编辑部中也潜藏着诸多高手呀。但如能在比赛画面中奉上编辑们比赛时的表情那就更好了。

139****1875：光盘的铁拳大赛不错，很激烈！原来美编也是很强啊！电影（前线）和动漫（园）一样，不是游戏机的主打，所以不是特别在意。

编 光盘片头那《圣斗士星矢》的3D化主题动画再次勾起了无数人的回忆。由小编们倾心打造的"《铁拳5》编辑部大赛"也取得了不错的口碑，许多观众们都赞不绝口，不过由于影像时间略长及缺少花絮修饰等原因，反响并没有预想中热烈。此外，关于"电影前线"这个新栏目，读者反馈似乎还是存在很大争议。

本期为读者准备的礼物



本期问题

1.本期封面您感觉如何？
2.您喜欢本期的赠品吗？它们是否实用？
3.本期的娱乐型特企"天下无贼"及业界评论特稿"胜组负组"给您感觉如何？
4.您对本期攻略及研究有何评价？
5.请您对本期Gamehalo各栏目内容作出评论。
6.本期"攻略透解"中《飞驰竞速》这种"回顾式攻略"的风格您认为怎样？
7.您觉得哪些栏目和内容对您毫无吸引力？为什么？

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

5B互动信箱送礼名单

获得SP的读者 广西柳州市 黄思楷

www.plumbook.cn

读编往来

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

栏目主持：纱迦&D·S

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

☆对于玩家来说，游戏主机的更新换代永远是最最吸引人的。为了在第一时间向大家献上关于新主机的详细情报，我们临时撤掉了一篇特稿，还特地推迟了本期杂志的上市时期。纱迦在此要向大家说一声对不起，很抱歉让大家久等了。不过我相信大家的等待还是值得的。不知新主机里你对哪个更感兴趣呢？

☆下期是《游戏机实用技术》7月AB合刊。合刊的主要内容当然就是举世瞩目的E3展了，同时还会赠送一张精彩的DVD。为此UCG专门派出4位小编前往美国实地报道，保证让大家看到大量深层次的独家报道！所有关



于本届E3展的文字报道和影像介绍都将统统收录在下期合刊里，保证让大家大呼过瘾。除了E3展之外，我们还准备了很多其他的精彩内容，而20万大抽奖活动也会正式开始。7月AB合刊，是您绝对不能错过的一道游戏大餐！

☆6月A杂志截稿后，我们二编室的全体工作人员出动，前往旅游区参加了两天的拓展训练活动。拓展训练看起来和旅游差不多，实际上是在培养大家的团队意识与合作精神。活动过程的影像和照片被制作成视频短片和FLASH，并由levelup.cn提供空间放出下载，有兴趣的读者可以去下载来看哦。

本期编辑部流行游戏

E3展前，游戏市场进入了短暂的淡季。编辑部的《铁拳5》热依然在持续，而且还加了一个使花郎的D·S。而美编们的《铁拳5》也有了突飞猛进，曾在5月B杂志上露过脸的妙音用起严龙来虎虎生威，就连练过严龙的纱迦也忌惮不已。另一位使尼娜的美编MM在胜负师的指点下更是厉害，打起来怪招不断，若不是起身攻防还有待提高，定然要让众编难堪啊！而复刻的《杰作选！加油五右卫门 1·2 雪姬和魔吉尼斯》也能入选，完全是3位FANS的功劳。尤其是GOUKI，更号称铁杆中的铁杆。看来FANS的钱就是好骗啊！

铁拳5	6人	纱迦、沙罗、GOUKI、胜负师、SOUL、D·S
WE8LE	5人	GOUKI、沙罗、卡伦、阿迪、D·S
杰作选！加油五右卫门 1·2 雪姬和魔吉尼斯	3人	GOUKI、多边形、猫太

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94期、总第95期、总第99期、总第101～102期、总第105～109期、总第116～117期、总第126～128期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》(2002年)，定价17.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

【起义帖】想在UCG上看到《荒野兵器4》剧情的请跟上

levelup.cn KY014：从《荒野兵器4》的攻略开始到现在，UCG已经出3本杂志了，除了第一次的攻略上面有几句原文翻译外，就没有看到有剧情的介绍。纱迦还在攻略上说游戏的剧情不错，但是像我们这种不懂日文的玩家太多，除了从CG上看个一知半解外，就在等UCG的剧情了，可是……

既然说一个游戏剧情好，自然剧情小说是少不了的。前几期因为游戏众多，没有太多页数来写剧情小说，所以一直没上。下期合刊就将补上《荒野兵器4》的剧情小说，请各位FANS放心。今后我们也会加大剧情小说的力度，从6月到8月，保证让大家看到爽！

美编分享区

《真·三国无双4》COSPLAY欣赏

[峰の小七]这是我们ACG同人工房&神名家族联盟参加2005首届中国青少年原创动漫大赛暨中国国际动漫展的照片。虽说知道这次活动有黑幕，但是本着对"真三"的热情，我们抱着即使你只有Lv1也要去挑修罗模式下虎牢关的小强一样的必死的精神，还是当作毫不知情地参加了。在聚光灯下，只有我们华丽的舞动，三国风云气势流转于方寸舞台间，足下千军万马，战机挥笑弹指间……我们是无冕的王道。





本期的壁纸推荐

Capcom新作《大神》以其独特的水墨画风格和CLOVER STUDIO的制作实力而倍受瞩目。这次推荐的就是《大神》的壁纸。这两张壁纸的网址如下：

http://www.cloverstudio.co.jp/img/gallery/wallpaper/wp05_1600.jpg

http://www.cloverstudio.co.jp/img/gallery/wallpaper/wp08_1600.jpg





www.plumbook.cn

Email醒目！

不知不觉间，UCG已经7周岁了。每年都有新读者加入，[illegible]

[illegible] 及其他业务的电子邮件请发至 ucg@ucg.[illegible]

[illegible]

长春 136XXXX9206：D·S好像自称得了手机依赖症？在此告诉你一个治疗方法：去看恐怖片《鬼来电2》。虽然偶是一MM，但是凭我的经验，对你绝对有效。保证会离手机远远的。嘿嘿！

很久以前（2000年）众小编曾经在编辑部聚众观看《午夜凶铃》，结果导致当晚老编的电话无人接听。从此以后，就没有人再看类似的片子了。不过在我看来，《鬼来电2》还是不如当初的《午夜凶铃》啊！

上海 疾风：本期（6月A）封面是《格兰蒂亚Ⅲ》，在5月B的“前线狙击”中看到时已经为之心动了，与一般游戏只追求华丽外表的人设不同，主角坚定的眼神立刻让人体会到了“梦想”二字。这种由角色散发出的内在美真是久违了，因此本对“《格兰蒂亚》系列”不甚感兴趣的我也将此作列入年度计划。这就是人设的魅力呢！

有些读者表示，在看过上期杂志之前，连吉成曜是谁都不知道。不过艺术是不分国度的！“《格兰蒂亚》系列”的优点是战斗超爽，一代剧情很好，二代一般，X的剧情是渣。众编中卡伦算是《格兰蒂亚》一代的FAN，他尤其喜欢剧情。据说这一代会注重剧情，希望不要让我们失望。（卡伦已经预定了三代的攻略、研究和小说。）

136XXXX8350：油细鸡之附加用途：1.占座。自己宿舍加女友宿舍共十二人，拿出半年的油细鸡就摆平了；2.赠品海报被女友拿走说是装饰宿舍，后来小道消息说是被用在打牌时铺桌子。（可怜T_T）不过自从有了助威棒，解脱了许多。什么，你问为啥？你试一下充气棒和英汉辞典往头上砸哪个爽？

看来我们杂志的剩余价值都被你榨光了啊！不过还有一点你没想到，提示：《星战前传Ⅲ》公映在即，欲COS主角却苦于无光剑者可用助威棒代替。

贵阳 138XXXX0352：上期登了我一条评《翡翠帝国》的一句话游戏点评，发出短信后才发觉我将暴雪与BioWare弄混了，当时以为不会被贵刊采用，不料贵刊将其改正后将正确版登了出来，让我很意外。

读者朋友们毕竟和我们这些靠游戏混饭吃的人不一样，弄错游戏公司也情有可原，不过为了一个小小的错误就将好东西掩埋实在是太可惜了，所以顺手就改了改。我们一直以来都是这么做的，不过需要提醒大家的是，来信有错小编可以帮忙改之，但如果写错或漏写自己的名字可就没救了！

南京 KEN：我到今天才发现原来这个助威棒是吹起来的啊！我还以为要找根木棒撑进去呢！幸好没把它扔了！请你们下次能对这类赠品做些说明。

……这是自赠送了助威棒之后我听说的最强使用方法。请容在下偷偷说一句，其实那期杂志的“读编往来”里是介绍过使用方法的……

solidsnakehqj：本人是做广告的，我也是《MGS》的超级饭，最近由于工作很少与“她”亲近，现在出了一个“最终任务进化版”，里面是不是有BOSS RUSH模式？如果有的话，我为什么看不到，翻了一次版还是没有？

D版商所谓的“最终任务进化版”，应该就是《MGS3》的欧版。不过从你的描述来看，你似乎上了D版商的当。因为欧版的BOSS RUSH模式只须通关一遍就会出现了。说起来有时候还真有些佩服D版商，他们往往会给一些游戏起一些稀奇古怪的译名，以前曾在“读编往来”里介绍过“瑞奇和马丁”（正确译名是《瑞奇和叮当》），上个星期又看到一个超强的翻译：《情郎的天空》（正确译名是《在这片晴空之下》，原文是“この晴れた空の下で”）。

马上就要高考的晓飞：看了这么多年的UCG，我发现你们的杂志对FTG游戏有偏见。虽然FTG已经江河日下，但却依然有一大批铁杆FANS。每当一款超强的FTG问世后（比如近期的《铁拳5》），你们会连续几期对系统进行介绍后，然后对人物分析一两期就完事了，有时甚至不分析。其实相对RPG和ACT来说，FTG所占版面已经很少了，有些RPG、ACT大作你们会研究到不能研究的地步，但FTG到现在也没有一款研究得很透的游戏！确实，玩FTG的话有些东西无法靠文字来表达，实践才是第一位！但有了文字的支持，我们一定会有种如虎添翼的感觉的！真希望以后能看到“FTG堂”，“格斗天地”这样的栏目啊！

你说得很对。其实FTG在中国江河日下的惟一原因，就是街机不景气。私以为FTG就是要在街机上多练，这才是王道。不过虽然街机没落了，但有很多FTG爱好者自发地组成了团体，定期交流心得或组织比赛，同样对技术的提高有很大帮助。我们以后会注意这方面问题的。

西安 卢鹏：不行了，我实在忍不住了，我要告你们！你们现在出的速度太慢了，以前都是1号和15号出的，可是现在每次都出得太迟了，让我在这几天里精神受到了极大的折磨。我要告你们，要让你们赔我精神损失费！

请卢读者息怒先。中国这么大，各地到书的时间自然会有所不同。但不管何时上市，只要牢记15天一本就不会有错的。（当然有时候也会有例外，比如这期我们就因为新主机而延了几天，请大家多多包涵。）

paololau：说实话，本人系三无人员，而且每天工作时间是14～15个小时，试问哪有时间玩游戏。但买UCG已经成为了一种习惯，看着自己钟爱的游戏介绍，读着小编们亲切的寄语，就算每天再加班也很欣慰了。就像贵主编说的那样：“如果玩不了一辈子游戏，那就做一辈子游戏人吧！”

安得主机千万件，大庇天下玩家俱欢颜，风雨不动安如山！

ryo：PS2版《樱大战3》已经出了有一段时间了，而贵刊对此作的攻略却迟迟未发，不知是什么原因？2003年《樱大战 浓情之澜》在PS2上推出时，贵刊分三期刊登的攻略给了我很大帮助，而《樱大战3》推出后，小弟也一直在等贵刊的攻略，可迟迟未见……

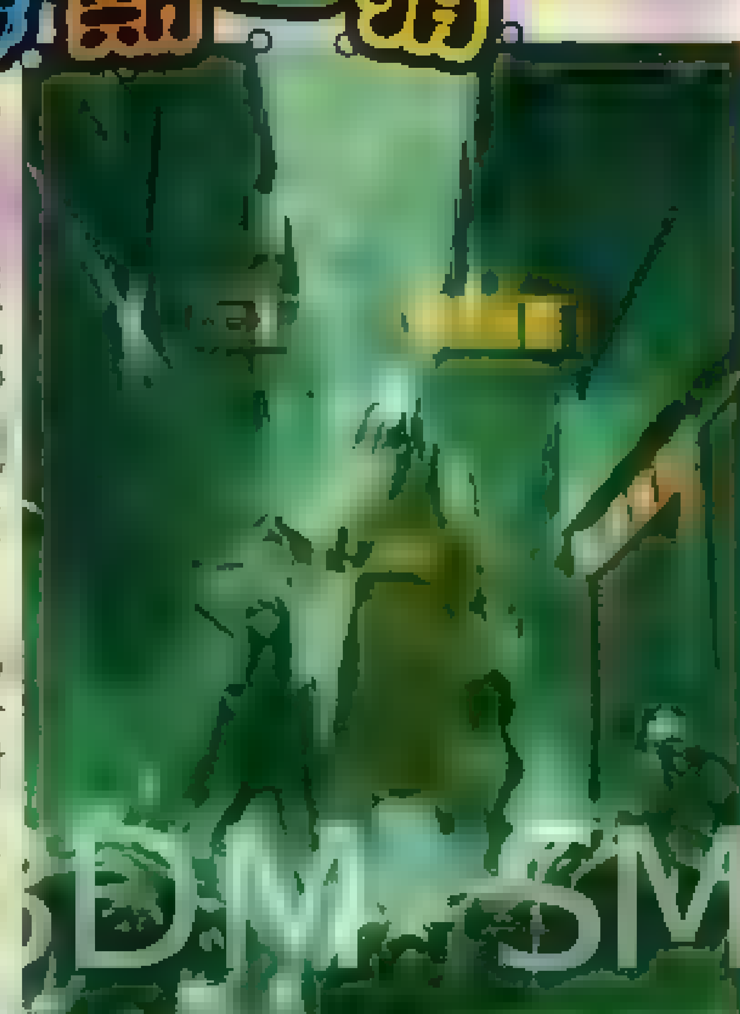
虽然《樱大战 浓情之澜》和《樱大战3》的PS2版都是复刻版，不过性质却大不相同。前者追加了很多新要素，已经可以视为一个完全新作了；而后者则是照搬DC版，只是稍微追加了一点点新要素。而且我们杂志曾经做过很详细的DC版攻略，所以就没有再做攻略。7月7日《樱大战V》就要推出了，届时就静候我们的攻略吧！

柳州 潘蓝韬：关于游戏，我不想再多说什么了，都是时代惹的祸。当我还是一个纯洁可爱、天真善良、无知弱小、人见人爱、兽见犹怜……的六岁小男孩时，被母亲很负责任地放到了一个开街机房的亲戚那里，开始了我漫长的游戏生涯。

开机房的亲戚？乖乖！遥想当年许多人求一币而不可得的日子，那可是所有玩家的究极禁断梦想呢！唉……你看见时代的眼泪了吗？（语自《Z高达》）

每期一猜

“每期一猜”版块再次复活！只要能说出这张游戏原画出自哪个游戏（包括制作公司、推出年份和游戏原名），便有机会获得奖品。记得参加时要附上自己的详细地址哦！



www.plumbook.cn

读编语录

如果有人一定要我在PSP和女友之间作出选择，我会毫不犹豫拿起PSP——去砸他的头！

——对于这个经典提问，广东黎劲勇读者的回答可谓另辟蹊径。

我的学校是"侏罗纪公园"，尼娜海报被我贴在床前正上方的墙上，每天睁眼闭眼都感觉希望还在人间。

——这位北京读者看来对自己学校MM的素质深恶痛绝啊！

给有机一族捎个话：哥们都注意到"大抽奖"了吧，行行好，我们连个GBA都没有，你们就等我们人手一机了再参与活动吧！小弟代表无机一族谢了啊！

——看过这位开封读者的短信之后，我们深深地明白了"朱门酒肉臭，路有冻死骨"这句话的含义。

有时候想想，地球上要是没有电，将是一件多么恐怖的事。我觉得就像住在渣滓洞，白天看看手抄版的UCG，晚上只能用手指转动光盘冥想！请珍惜电资源。

——没有什么能比天津王松涛读者的这席话更能提醒打机一族珍惜电资源了。

两只又瘦又小的狗加起来刚好够一锅，挺好，挺好！

——黄振读者发来的这条评6月A赠品的短信令人毛骨悚然。

帮紫枫叫没好处的……叫来的是紫枫的老婆……又不是偶的……

——张青炜读者的这句话可谓一语惊醒梦中人。

多边共享请"跳楼方便组"于星期五中午下班前交齐，各位请不要忘记了！

——多边形每次整理制作"多边共享区"时，都以跳楼是否方便（座位是否靠窗）来划分地域及组别。

本期特企真是无比可爱，特别是肌肉小叮当。

——这是读者杨冲看了"可爱特企"后的评价，让人不由得感到一阵寒意……

我结婚时也要穿成这样！

——某位MM看到5A赠送的孙尚香立卡后不禁大为倾倒。

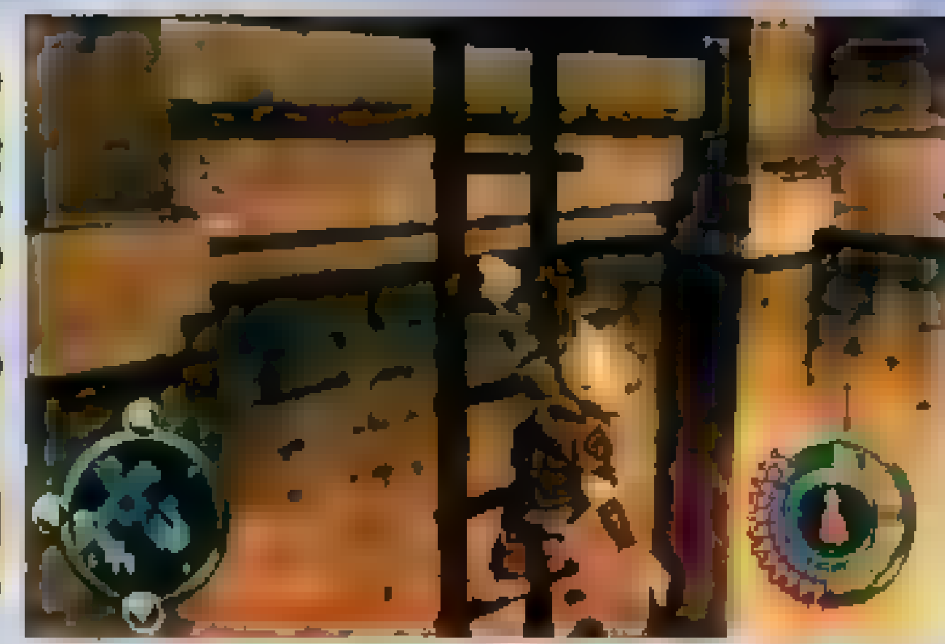
我觉得自己似乎快成卡片召唤师了。

——由于信件滞后等原因，同时收到邪魔天使、阿修罗、泰坦三人份小编明信片的程雅小姐留。

紫枫重男轻女啊！同样是生活在一起的银狐两口子，身价的差距咋就那么大捏？几个铜板才能顶上一个元宝啊！

——对于紫枫为宠物夫妇起的"铜板"与"元宝"这两个名字，读者潘鑫反应强烈。

趣味截图



宁我吃人，勿人吃我。

——PS2游戏《凯传》里的鳄鱼神庙上赫然写着这八个大大的汉字。

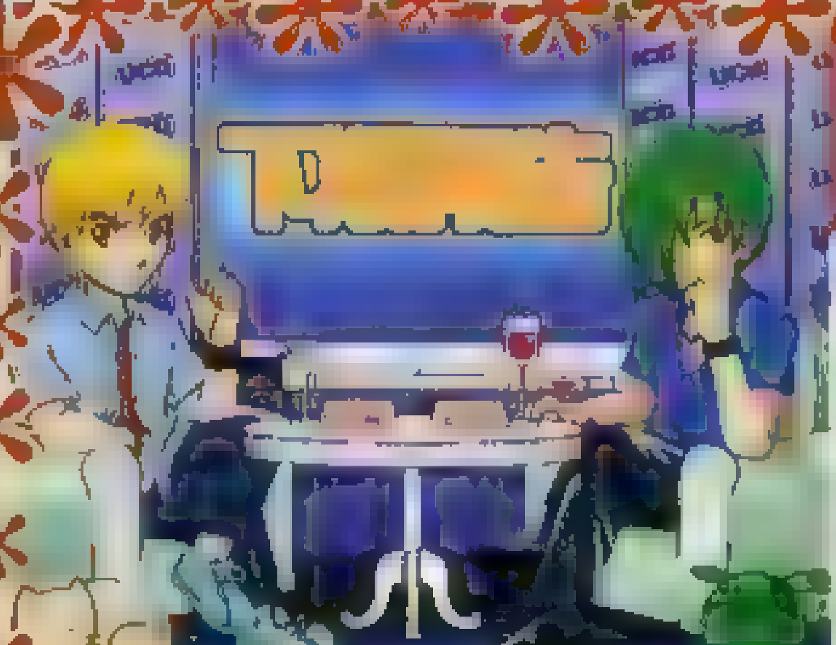
一句话点评

To 《圣斗士星矢 圣域十二宫篇》：提笔在手，竟无从写起。这是因为即使用最华丽的词藻，也不能描绘出那份痴痴的少年情怀：紫龙背上的升龙、冰河的恋母情结、阿瞬那剪不断理还乱的星云之锁、一辉双眉间的伤疤，还有星矢的多角恋情。这些情节曾经无数次牵动着我的心，那份男儿的热血情怀至今仍然在我胸中澎湃着。《女神的圣斗士》是我心中永恒的经典！ 鞍山 浣枫

To 《狂城丽影》：古堡大，古堡好，古堡里面把迷藏捉，妹妹跑来傻哥哥追，妹妹藏来傻哥哥找。 ——新疆 汪雷

To "《传说》系列"：问世善恶总幻想，陷入华美盼永恒，世间残酷无仙乐，喜怒哀乐皆宿命。来欢带喜传神话，负愁锁忧待重生！数款神作皆传说，统统出自南梦宫！ ——135XXXX4500

纱迦 & D·S 的7月AB合刊下期预告



纱迦 各位读者，大家好。五一节刚过，先给大家拜个晚年，这……

D·S （打断纱迦的话）你就别学韩老师说话了，老，说些正经的吧。

纱迦 （尴尬地一笑）那个……上期的下期预告受到了大家的好评，认为这种形式不错，所以我们就继续吧！

D·S 我刚才看目录，这期好像没有《影之心》新作和《第3次机战α》的情报啊！

纱迦 这里要先给大家说明一下，《影之心》新作是因为卡伦想仔细玩一玩体验版之后再进行介绍，而《第3次机战α》则是因为近期官方只放出了一段影像，所以才没有制作。这段影像已经收录到本期的VCD中了。

D·S 说到下期7月AB合刊，最引人注目的内容应该就是E3展了！

纱迦 没错！为此我们专门派出了由GOUKI、阿修罗、多边形、SOUL 4人组成的加里森敢死队，远征美国。

D·S 记得去年派的是GOUKI、多边形两人，那么今年和去年比起来，E3展的报道方面肯定会有所不同喽？

纱迦 OF COURSE！主要有三大看点！首先，这次关于本届E3展的全部内容，都将毫无保留地收录到合刊的正文和附赠的DVD里！其次，由于去的人数翻了一倍，所以将会给大家带来更多独家的、深层次的、在其他地方看不到的内容。

D·S 第二，本届E3展的看点比上一届多，新主机纷纷登场，游戏也相继亮相。

纱迦 而且有了去年TGS合刊的制作经验，大家对于合刊的制作已经得心应手，届时一定会为大家奉上一顿丰盛大餐！

D·S 看来光是E3便足以构成购买的理由了，那么其他内容呢？

纱迦 安心吧。各方面内容都已经准备好了，而且还应广大玩家的要求准备了一篇《荒野兵器4》的剧情小说。我们会尽量照顾到全机种玩家的。

D·S 从发售表来看，5月26日有不少好游戏啊！

纱迦 对呀。最重头的作品当然是《NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战》了。这款"机战LIKE"的作品，究竟能卖多少万实在令人关注啊！

D·S 其实我倒更关注这两家公司应该怎么分红……

纱迦 另一款大作是《泪之指轮传说系列 贝里克物语 拉兹贝利亚编年史第174章》……

D·S 说完整个游戏名居然只用了4秒，鼓掌！

纱迦 这款《泪之指轮传说》的续作是因为官司而出名的，现在在国内的人气搞不好比"《火纹》系列"还要高。

D·S 毕竟是主流机种上的作品啊，这代系统改得面目全非，不过我喜欢。前作可是在日本狂销60万的大作啊！最好再打一场官司，这样才热闹。

纱迦 还有《伊莉丝的工作室 永恒玛娜2》，这款作品可谓二线游戏中的精品，人设相当不错。

D·S 对啊，上一作居然还是"15禁"的，弄得人心痒痒的。

纱迦 虽然时间非常紧，不过为了在第一时间给大家献上攻略，小编们也只有拼了。正所谓我不入地狱，谁入地狱啊！大不了通宵奋战三天，就当是瘦身减肥。

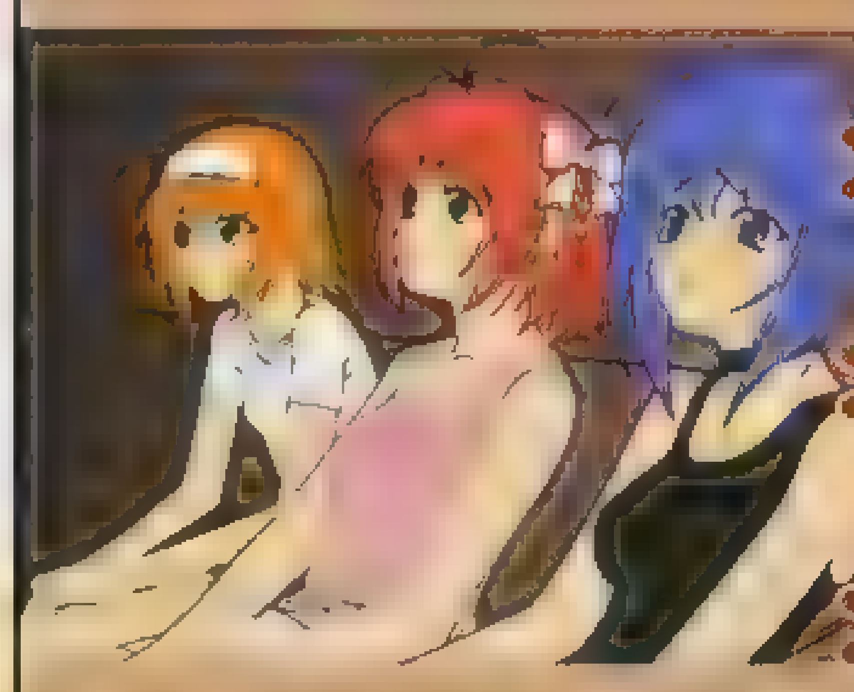
D·S ……你下期有攻略么？

纱迦 没有。为保证质量，我们都派对游戏最熟悉的编辑出马制作，绝对令人满意。

D·S 果然。幸好我也没有。

两人正欲大笑，却被早已按捺不住的沙罗等人按倒在地一顿暴打

7月AB合刊预告



224页精彩内容+E3专辑DVD

文字+图片+DVD影像全方位报道

20万大抽奖同期展开

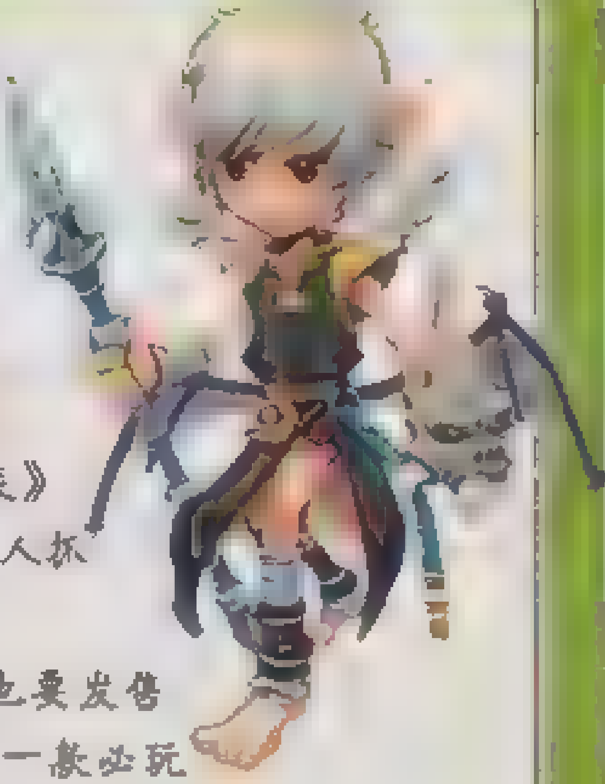


小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



邪魔天使



◆游戏大作的发售日纷纷定下，看了不得不让人寒一个……如此接近的发售日简直是要人的命，看来不是钱包阵亡就是人阵亡了。

◆《苍炎》终于开始攻关Mania难度了，在第4章就遇到了第一个坎儿，昏。好死赖活打过去，在机关赚奖励经验的地方又卡住了。只能说这次《苍炎》的关卡设计太好了，有几关在Mania难度下简直让人抓狂。



◆《贝里克物语》也要发售了，对于我而言这也是一款必玩的游戏，系统方面的大大改变是最大亮点，萌！但那人设……（—_—）

◆好久都没下厨了，是不是该动手做顿丰盛的饭菜犒劳自己了呢……

阿迪



▲可曾记起这抹紫色的青春？

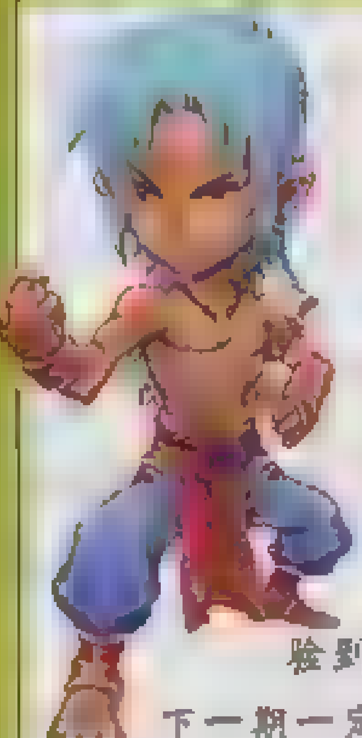


1，一直都非常喜欢"《生化危机》系列"，但由于学业的关系，之前连续错过了NGC上的《Biohazard 0》和《Biohazard》，那种遗憾就不提了，反正痛……现在终于有机会能够品味了，在此感谢友情提供游戏给我的Gouki。不过还是由于事太多了一直没时间打……

2，真希望能够至少每个星期都踢几个小时的足球，现在非常怀念以前每天都踢足球的日子，反正希望自己能够一直踢到踢不动为止。在常驻的场地上有一队相对挺强的球队，目前与他们的交锋记录是2战2败。但是越输我反而越有劲，总有一天要打败他们的。

★从那年中国客场2：1胜科威特以后到现在，我第一次那么全情投入地为中国足球加油。郑智，好样的！山东队，好样的！

阿修罗



绕了几道弯以后，我们一行4人已经到达洛杉矶了。大家拿到杂志的时候我们正在E3的展会上采访，希望给大家带来最详细最临场的报道！



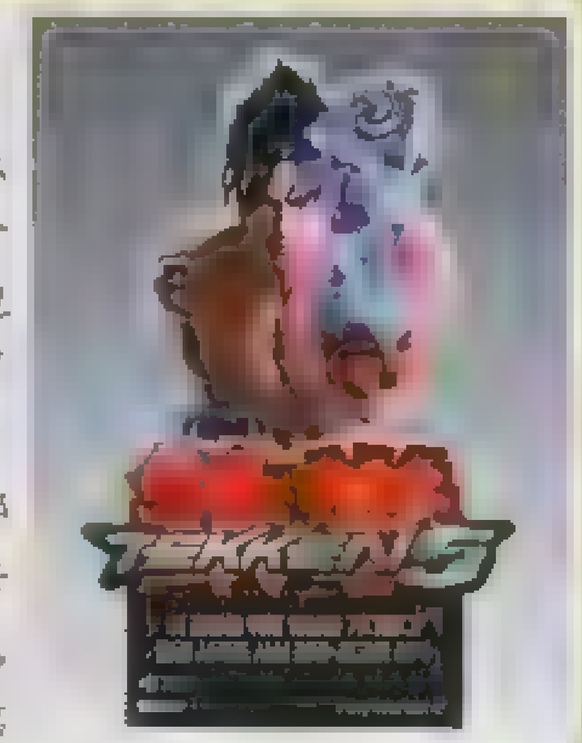
▲我们已经占领E3会场了！

很可惜Banpresto不会参加E3的展出，要不然就可以率先体验到《Alpha3》了！不过能亲自试玩《塞尔达》也算是个很大的补偿吧！下一期一定会为大家详细讲解试玩版的！

《响鬼》似乎已经开始逐渐进入高潮部分了！说起来前十集的感觉和前几年的作品相差真是太大了！响鬼大叔居然是一个不会骑摩托的骑士……

胜负师





Ⅰ当别人问我最近在干什么时，我只能说"在忙！"的确，差不多两个月就得这么忙一次，有种和时间赛跑的感觉。而且这几天干脆就重感冒了，真让人郁闷。

Ⅱ上期工作结束后，全体小编都去参加了户外"拓展活动"，补充了些运动，吃了点小苦，但胜负师觉得很值得，收获颇丰。这种锻炼团队的活动的确很有意义。

Ⅲ《铁拳5》最近在练风间仁，觉得这个角色并没有想象中那么难用，稳定性高是其优点。下期E3合刊中应该会写一些相关的心得，请各位铁拳迷支持一下。

Ⅳ"乱世红颜有谁怜，危机关头蛇影现。敌首细胞分裂时，金樽美酒伴花眠。"这是一位朋友写的一首小诗，四句说的是四位著名的间谍，不知大家都否猜到每一句说的都是谁呢？

Ⅴ追着看完了"超级女声"广州赛区的全部比赛，对广州赛区冠军周笔畅的唱功极为欣赏。期待其他几个赛区能否出现这样的高人。

沙罗



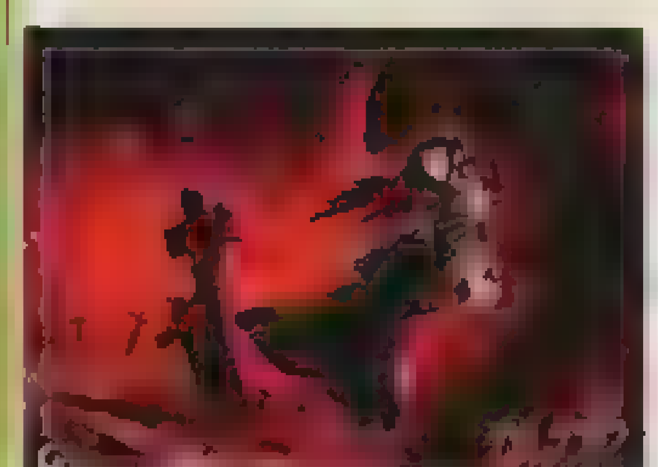


■对于即将到来的夏季游戏大作狂潮，已经有许多的同事摩拳擦掌，准备大肆采购了。这几个月里，基本上每个同事都能从发售列表中找到自己喜欢的游戏——尤其是卡伦！不过说起来，我最希望公布的某个游戏，至今却连个影子都没有……难道真的要等到明年游戏才会发售吗……

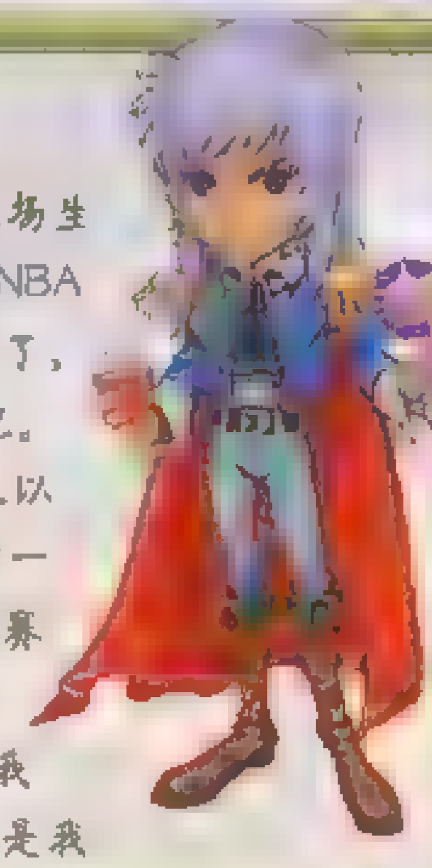
■《TRS2》也快发售了。说句心里话，我衷心期望它能够延期到6月发售。因为5月底的游戏实在太多了……如果不出意外的话——这次的《TRS2》剧情小说＋图文攻略预定——如果不出意外的话……总之，还是希望大家能够期待并给予支持了！(^—^)

■就在上期杂志截稿之际，《高达SEED 宿命》的两台新机体——自由2和正义2突然改换了名字……这一改换也使自己上期的小编寄语里出现了"大星话"，大家见到了请不要笑话哦……

卡伦



▲本人本期壁纸。无他，觉得意境颇为不错而已。

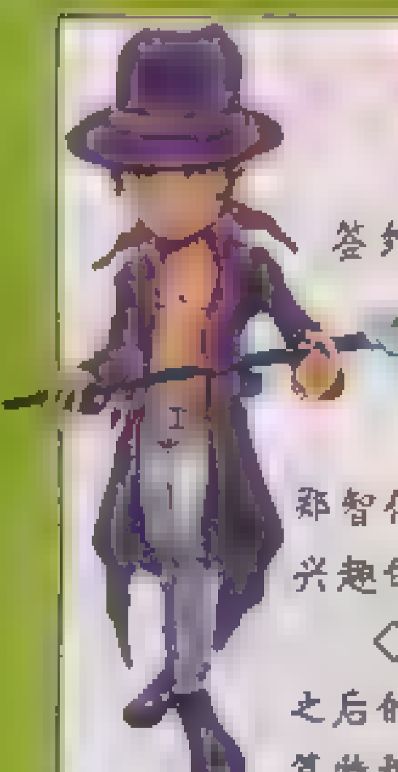


★熬了一夜看火箭队的第七场生死决战，没想到他们竟然会创下NBA史上第七场最大的比分差距。算了，姚明同学，擦干眼泪再待来年吧。

●热烈祝贺山东鲁能泰山队以2：1战胜日本横滨水手队，提前一轮以全胜的战绩昂首挺进亚冠联赛下一轮！

◆最近遇到了很多令人心烦的事情，而且更有好几天晚上我因为想这些事情而翻来覆去睡不着。活了二十多年以来，这似乎是我第一次因为非外界原因而失眠吧。看起来，有些事情还是早点作决定为好……

泰坦



◇郑智化复出歌坛，现在已经签约内地唱片公司斗室文化，今年11月要推出新的专辑，这件事让我很吃惊，同时万分期待这张新专辑。其实去年郑智化曾推出单曲《英雄之歌》，有兴趣的朋友不妨找来听听。



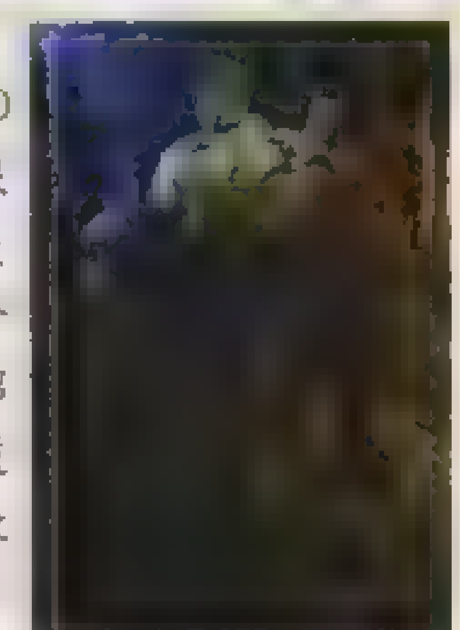
◇惠州的拓展训练结束，这次拓展活动刚好发生在一件大事（对我来说）之后的半个月，我在训练身体的同时让心情得到了一点休息，我很快会在一篇特稿中提到上个月发生的那件事。关于这次训练，做了一个小的相片剪辑放在levelup.cn上，有兴趣的读者可以去看看，论坛上同时还有视频下载。

◇看到报纸上有段文字，说假如每天给你8.64万元，花不完必须扔掉，不能存款，你会怎么花？大部分人选择了购买等值的保价物品，积攒多了再卖掉，最后可以用获得的资金去搞大规模的运作。最后出题人解释道，其实每天上帝都给了你8.64万秒，这些时间你用不完也就相当于扔掉了，带不到第二天，但并不是每个人都会用这8.64万秒去"购买"等值的知识和本领，用于将来的运作。

星夜



★写这篇小编寄语的时候正值Xbox 360公布前夕，心里感觉怪怪的。作为一名游戏编辑，能够见证次世代的来临实在是一件令人兴奋的事。想想当时DC刚公布的时候还是一个对着杂志上的介绍流口水的高中生，如今却肩负起报道次世代主机的重任。希望读者您也能喜欢本期对于次世代主机报道。



▲《虚幻竞技场2007》这样强的画面真是让人佩服得五体投地。

★最近喜欢上了全程中文配音的《半条命2》，想不到用VAIO V505也能跑得挺流畅。好久没有这么爽地玩游戏了，不愧是2004年获奖最多的作品，绝赞！

★《虚幻竞技场2007》终于正式公开，虚幻引擎3的实力果然惊人，难怪连美国军队也要用这款引擎开发游戏。

www.plumbook.cn

GOUKI





◆大家看到这一期杂志的时候，我们"E3报道四人组"正在美国。这一次的E3会有多棒？我想就算不是绝后，至少也是空前的吧——三大新主机都将在E3上公布最新的消息，而且至少有两大主机将会提供下一代游戏的试玩！光是想想就让人兴奋！下期合刊，我们不见不散！

◆利物浦终于挤进了冠军杯决赛，贝尼特斯果然是欧战大师，利物浦对AC米兰？我想也不是没有机会吧？看了埃因霍温对AC米兰的半决赛第二场就知道，AC米兰还是比较忌惮冲击力强劲的对手的。希望5月25日在伊斯坦布尔两支球队能够为我们上演一场精彩的大战！

◆**[马拉多纳醒目！]**以下是著名球星对于马拉多纳评论的精华摘要

赤科："把我和马拉多纳相提并论那对他太失礼了。"

普拉蒂尼："齐达内用足球能做的事，马拉多纳大概用橘子就能完成吧。"

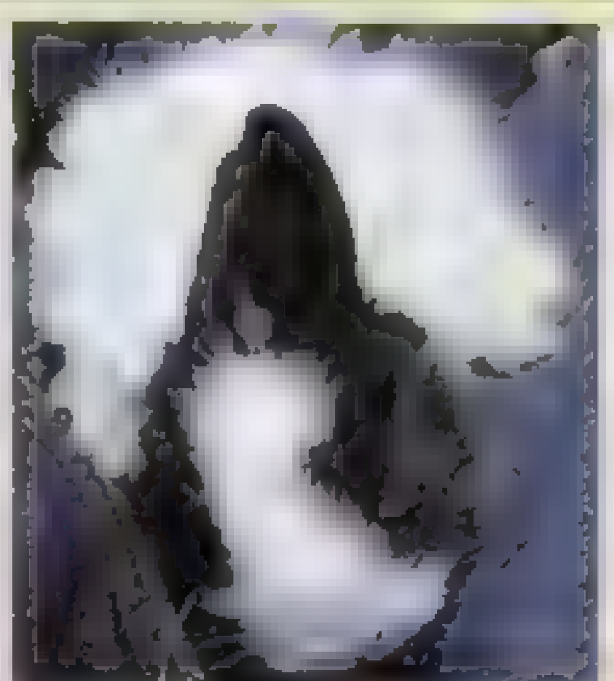
齐达内："我不希望人们拿我与他比较，因为他不是这个星球上的球员。"

罗伯特·卡洛斯："因为我的身分是巴西人，所以这种想法在别人眼里看起来可能会有点怪。我小时候的偶像一直是迭戈·马拉多纳。当然贝利在我心目中也是个英雄，但我还是一次又一次地为马拉多纳非凡的技艺所震惊。"

[illegible]



◎经过长达3天又16个小时零5分32秒的忧郁与心理挣扎之后，本人终于痛下决心入手了N-GAGE QD一部。虽然由此导致半个月不识肉香，不过QD上那繁多的功能还是能满足偶的大部分要求的。尽管其各方面的功能表现力都一般……越说心情越复杂了。



▲有谁见过眼神如此邪恶的兔子?

◎上个礼拜创造了个人回归编辑部后的熬夜新纪录——整整四天三夜，代价就是睡足了十二个小时之后起床仍然会全身酸痛，大脑仍旧处于近乎昏厥的状态，得仔细检讨检讨，以后不能再这样了，一定不能了。

◎本想在本期放出本人的QD照片，不过考虑到上面贴着未来"紫嫂"的玉照，为了我的人身安全，本期还是继续曝光P少爷的照片吧。虽然这小子已经当爸爸了，不过每天还是小器巴巴，爱要小心眼，完全没有长大的感觉。前两天一小编看到其呆头鹅一般的模样时，差点把它认成一只狗。不得不检讨一下偶这个主人是怎么当的。

◎请大家再次跟我一起虔诚地对着杭州的方向祈求："紫嫂快来吧～～紫嫂快来吧～～紫嫂快来吧～～紫嫂快来吧～～紫嫂快来吧～～紫嫂快来吧～～紫嫂快来吧～～～～～～"(心里要比上期的时候更加虔诚！)

猫太





◎每隔一周都要看一次《刺猬阴影》的宣传动画，实在太期待了！希望这次在E3上会有更详细的报道和更新的影像！还有SCEA的三款大作！(详细可参考上期杂志）另外听说Capcom的《大神》会推出NGC版，看来今年的NGC不用闲着了！

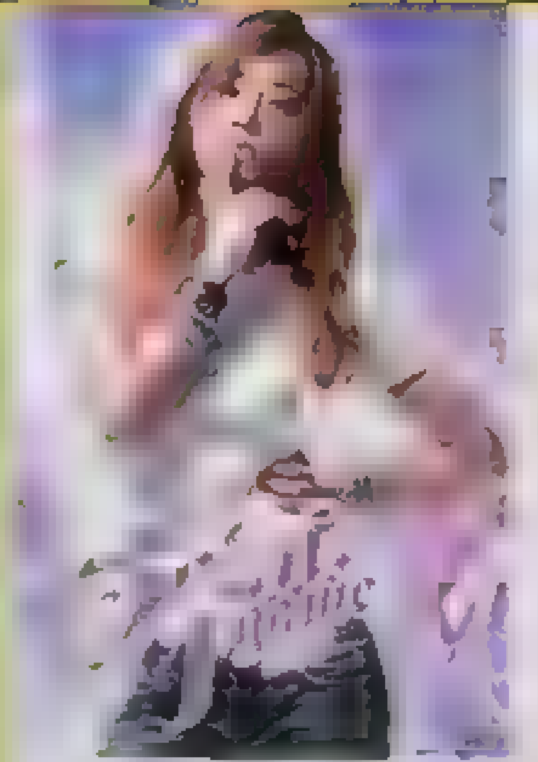
◎为了"迎接"7月14日到来的《第3次超级机器人大战α》，特意向小邪借来《第2次》熟悉小队系统。这时肯定会有读者问为何独爱《第3次》？其实是因为《第3次》会出现《超时空要塞7》和《电脑战机》啦！好兴奋呀！

◎说起来下期又是合刊了呢！都记得猫猫的工作是什么了吗？为进化后的《永恒玛娜2》欢呼吧！ (\^o^/)

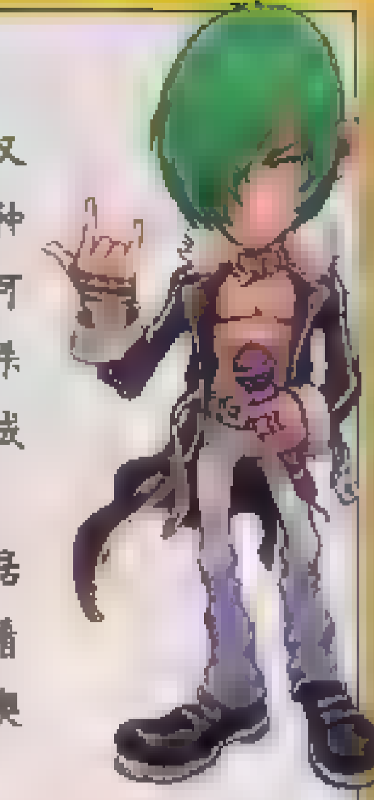
◎猫属性预言——中。木鱼和金鱼究竟有什么分别？其实两者都是很被动的，一个每天被敲，一个每天被环境所困扰。所以大家要好好保护环境，让两者再次区分开哦！

◎很想回念高中时的学校看看，然后拿起相机到处拍。但估计时隔多年，母校的样子应该变化很大吧……

D·S



▲本期推荐专辑《野蛮游戏》——蔡依林。



〓朋友的宠物走丢了……那是一只既聪明又乖巧的小狗，让她心痛得哭了好几天鼻子，各种劝说均无济于事。现在眼看她的生日要到了，可人依然还是很消沉。莫非真要让我使出最终必杀技——把究极梦幻宠物猫太捆在包裹里寄去不成么？ (-v-b)

〓最近才发现，我这狮子座对应的塔罗牌居然是"皇帝"，而不是我一直想当然的"力量"，看来有机会该找位占卜师仔细研究一下塔罗牌的奥秘呢！ (－ —+)

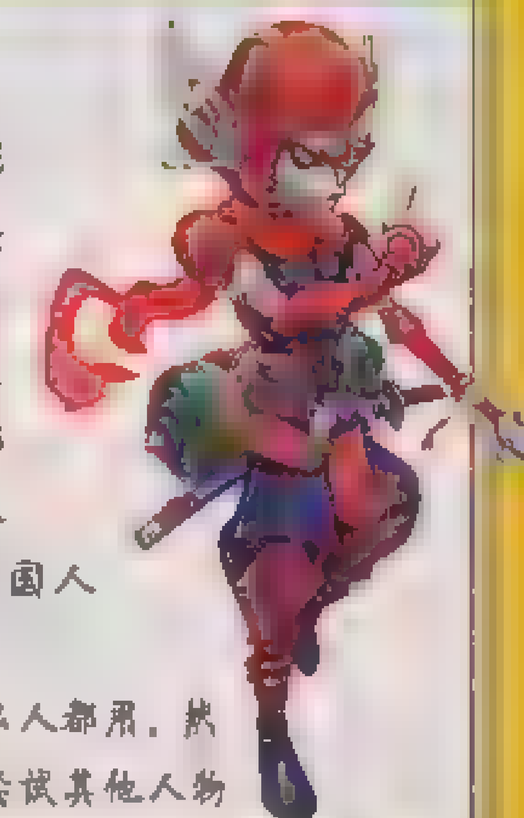
〓"八小时工作，八小时游戏，八小时睡眠。"——对于许多游戏编辑而言，这种"3·8"的生活方式大概是最为理想的状态吧。

〓【少女手中的银币沉入池里 她的表情像涟漪那么透明美丽 吉他换成了快乐的圆舞曲 诗人决定了标题许愿池的希腊少女】——《许愿池的希腊少女》(蔡依林)

SOUL



▲MTV网站中公布Xbox360的倒计时。



■5月19号国内《星战Ⅲ》电影与美国同步上映的时候，SOUL却要在E3现场鏖战……当然了，比起星战，还是E3更重要、更有趣，而且E3就那三天，星战却什么时候看都可以。《星战》电影上映对于美国人来说意义非凡，到时候见识一下美国人对《星战》的狂热场面倒不错。

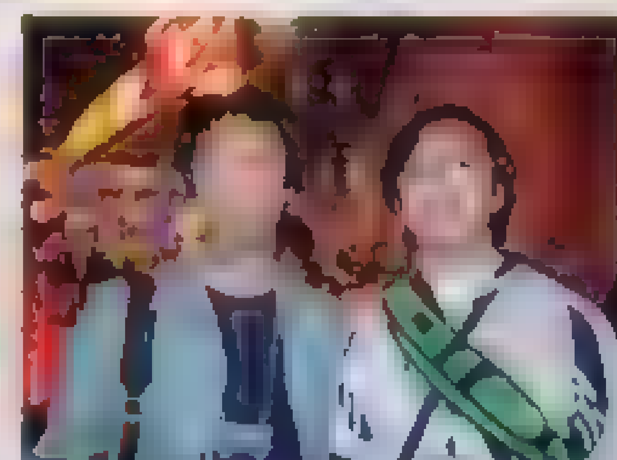
■《铁拳5》游戏历程：最初是什么人都用，然后是专心用吉光与雷文，现在又开始尝试其他人物了。最近常用的是两个比较有重量的人物——布鲁斯和杰克-5。

■赞赏微软联合MTV电视台一起公布Xbox360的做法，有微软的参与，电子游戏的影响力必将更大，而未来的玩家群也必将进一步拓展。另外最近SOUL也开始看MTV的节目了……

多边形



○当各位读者朋友拿到本期杂志的时候，我们E3四人组已经身处大洋彼岸了。虽然现代发达的信息流通网络可以让您同步感受最新讯息，但是请相信我们会为您带回来不一样的E3报道！另外多边形也依然会为您奉上一篇精彩的洛城纪行 (^_^)



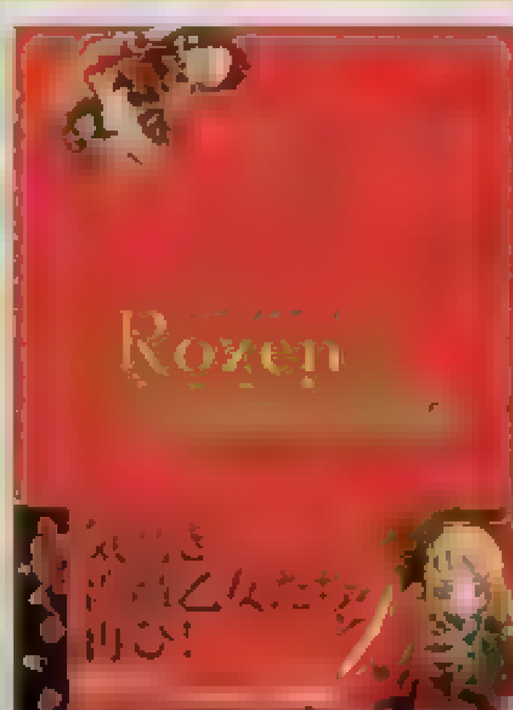
▲去年E3与小岛先生的合影，不知道今年还能碰到他吗?

△《魔兽世界》请来了多名国内著名老牌配音演员来为游戏配上中文语音，其中竟然有国家二级演员符冲！年龄稍微大一点的玩家可能还记得那部著名的美国情景喜剧《成长的烦恼》，其中的长子迈克就是由他演绎的。另外在更早些时候国产的电视剧《封神榜》中，姜子牙就是符冲配音的，同时剧中的太子殷洪也是由他扮演。而中文版《魔兽世界》的片头动画中的语音就是由国宝级配音演员冯宪珍所演绎，光是这些人的名字就不得不让我说一声"强"！

□哆啦A梦的指套玩偶只剩一个就集齐一套了，这种东西是越到最后越难搜集，那个戴博士帽的哆啦A梦，你在哪里啊?

×没想到今年刚刚冲进中超的武汉天龙黄鹤楼队取得了六连胜的佳绩！希望它一路走好！

纱迦



▲《蔷薇少女》要出画集了！爽！（P.S.真红的人气不如水银灯女王倒也罢了，但为什么连翠星石那个黑心人形也比她高啊啊啊啊啊）



☆《NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战》下期就出了，自己正在犹豫是否要入手一张。可恶的Namco，至今不说游戏里有没有SOPHITIA，要是有的话，一定要让她和女武神组成一队！

☆《战国CANNON》不错！不过说实话，"《战国》系列"远不如"《1945》系列"和"《武装飞鸟》系列"那么经典，当然司淳的人设是没话说的。

☆说到《战国CANNON》还想起了一件趣事。过去我总以为村田莲尔和司淳是一个人——画正经题材就用"村田莲尔"这个名字，画限制题材就用"司淳"这个名字。后来我还专门写信去问过村田莲尔，他很和善地回信说："很多人都问过这个问题，其实不是啊！"汗。

☆最近生活发生了一些变化，感觉挺好——该来的总该来的！

www.plumbook.cn

彩信谍报

——最新最快的游戏简报！



- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片！





编辑短信 DB 发送到800202

仅支持已经开通 GPRS 业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

包月仅10元，每月8~12期精品游戏资讯 前三天免费试用！

MOBILE ZONE

图铃随意当 每月近百条图片铃声任您下载！

编辑短信 “UCG” 发送到8002601定制包月图铃大杂烩，您就可以免费无限量下载我们为您提供的大量图片和铃声，不限条数不单收费，下爆您的手机。超值精彩就在眼前，还不快快下手！

UCG 图铃专区还为您准备了更多图片铃声，请登录

http://ucg.shenme.net/

同样免费不限量，更方便更快捷。



铃声		
	14252 逍遥叹	10765 gong fu fighting
14273 心中的日月	14264 你到底爱谁	10759 不公平（斗鱼片头曲）
14246 童话	14237 瓶中沙	4033 丁香花
14276 花与剑	9090 猪八戒背媳妇	3513 开不了口
3603 痴心绝对	3669 最火迪曲	3867 爱情诺曼底
3716 七里香	4846 今晚感觉我的爱八音盒版	10023 倒带
3695 眉飞色舞	14461 野蛮女友（超长版）	3218 我们的爱

图铃下载小贴士

编辑短信 UCG＋图铃编号（例如“UCG9323”）到8002601下载图铃。

包月仅15元

飞线互动客户服务电话：010–85860661

读者推荐铃声

《生化危机》维罗尼卡插曲 发送 211656 到 335598	《真·三国无双 3》主题音乐 发送 211657 到 335598	《GGX》KY 主题音乐 发送 211658 到 335598	《寂静岭 2》劳拉主题 发送 211659 到 335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“Gamehalo 有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS 可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成 335598，原号码 3355 已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到 335598。（下载每首铃声或每张图片资费 2 元）



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010–86083018

www.plumbook.cn



对，现在下载，彩信不要钱！因为"彩信表情，彩色心情"中国移动首届彩信创作大赛总决赛开始啦！2005年5月1日到6月15日，您可以通过互联网和WAP免费下载、浏览所有作品，参与投票，更有机会获得MOTO V226、内置英特尔® 应用处理器的E680i甚至V3手机！白玩谁不玩？玩了还不白玩！彩信总动员，您也玩玩吧！

彩信大赛决赛参与办法：

❶ 手机上网：登陆移动梦网首页—**"彩信表情、彩色心情"**，彩信下载您喜爱的作品；

❷ 普通上网 访问**www.chinamobile.com**或**www.monternet.com**，进入**"彩信表情、彩色心情"**大赛专区；5月1日—6月15日接受投票，6月18日—6月30日访问以上栏目，查看获奖作品和抽奖结果。

*开通彩信业务的具体方法，请咨询1860或当地移动营业厅；

本次大赛鼎力支持：

MOTOROLA intel.

玩彩信，MOTO有一套

一等奖 MOTO V3

二等奖 MOTO

三等奖 MOTO

声明：

本次活动用户抽奖唯一凭证为手机号码 请准确填写

本次活动解释权在中国移动通信有限公司

彩信文化初露端倪

从文字到图像，从黑白到彩色，从静止到动态，移动通信的发展给我们带来惊喜的同时，也日益改变着我们工作、学习、生活和娱乐的方式。从单调乏味、略显木讷的短信到丰富多彩、动感十足的彩信，业务的创新为客户时时刻刻带来满足和享受。

中国移动通信的彩信业务集彩色图像、声音、文字于一体，应用内容遍及娱乐、信息、财经等各个领域，实现了即时的手机端到端、手机到互联网或互联网到手机的多媒体信息传送。历史已经证明，一种先进通信方式的产生将同时创造全新的沟通文化。彩信业务给消费者在视觉、听觉和信息沟通上带来全新的感受，成为了一种新的时尚，彩信文化已经初露端倪。

从短信到彩信

短信已成为手机上最常用的功能之一，尤其是对年轻人来说，这比通话更有趣、更方便，也更便宜。2004年我国短信业务收入达到200亿元。尽管短信已经深入人心，但还是存在一些不足，70个中文字或160个拉丁字母的限制更多的时候让人们不尽欲言，而单调乏味的纯文字信息也显得有些木讷。当彩屏手机日渐增多，铃音也趋向合弦化时，用户自然对短信寄予了更高的期望，彩信的诞生和发展也就顺理成章。

回溯历史，2001年3月，世界上第一条多媒体信息在法国戛纳成功发出；2002年10月，中国移动通信的彩信业务呱呱坠地。人们对于彩信寄予了很大的希望，中国移动通信也充分利用自己的公关能力将"彩信"打造成驰名国内的一个新词儿。但彩信如同任何一个新生事物一样，需要有一个从出生到长大的自然历史过程，任何拔苗助长都只能是欲速则不达。彩信发展首先遇到的难题就是终端短缺，同时单条彩信价格高昂。

2005年，中国彩信市场必将进入放量快速增长的阶段。首先，彩屏手机的价位已经低于千元以下，并正逐渐成为人们购机的首选，彩信手机的终端持有量也已经突破20%业务发展的临界点；其次，中国移动通信各省市公司已经大幅度降低了彩信的价格，而一些丰富的业务套餐中更是赠送了大量彩信业务的使用量；当然，最后也是最主要的，中国移动通信的彩信客户已经接近1000万，并渐渐习惯于用彩信沟通娱乐。

原创彩信：精彩彩信尽情挥洒

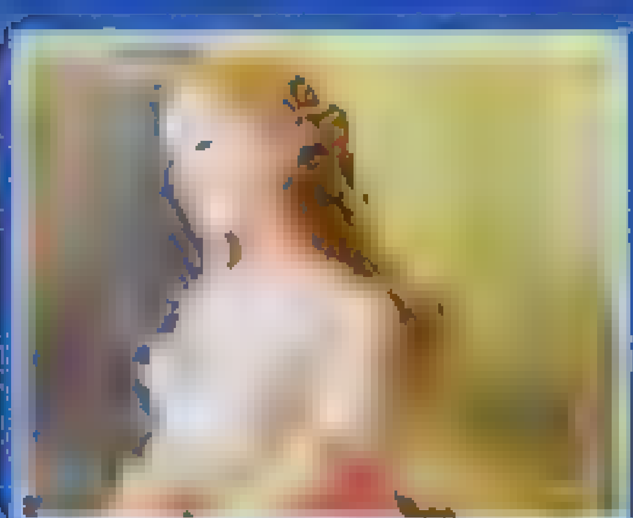
集全国彩信之精彩，汇千家万户之创意，载神州大地之魅力，自2005年3月中国移动通信有限公司举办了"彩信表情，彩色心情"彩信创作大赛，源于生活，来自生活，精彩再现，但又高于生活，超越生活。真诚多彩的祝福，别具一格的爱情，开怀大笑的幽默以及靓丽可爱的天使，还有比比谁更酷的"我有我表情"，充分展现了彩信的丰富多彩和无穷魅力。

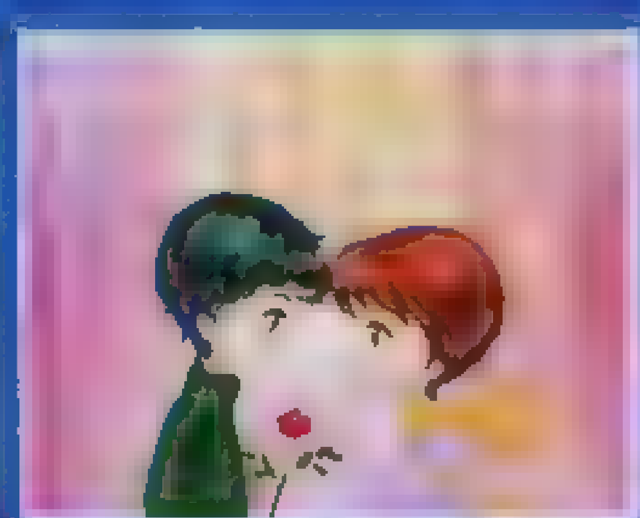
彩信决赛：彩信文化生动演绎

彩信令人兴奋的地方在于，客户可以在信息中附加彩色图片、照片、动画、声音和文字等内容，带来的不仅仅是满足通信的一般需求，而是一种全新的沟通体验、生活情趣、时尚潮流和足以改变传统生活方式的移动文化。

在过去的十几年，移动通信技术日新月异，移动通信为社会的进步和繁荣、生活的方便和快捷发挥了重要的作用。今天移动通信提供的内容已经涵盖了各个方面，深入到生活的每一个角落，它的形式和内容已经超过过去我们所能想象的范围。在彩信的世界里，可以让想象尽情飞翔，一切都会随着客户的渴望成为现实。彩信文化将生动演绎您生命中每一个精彩的瞬间，让瞬间成为永恒。

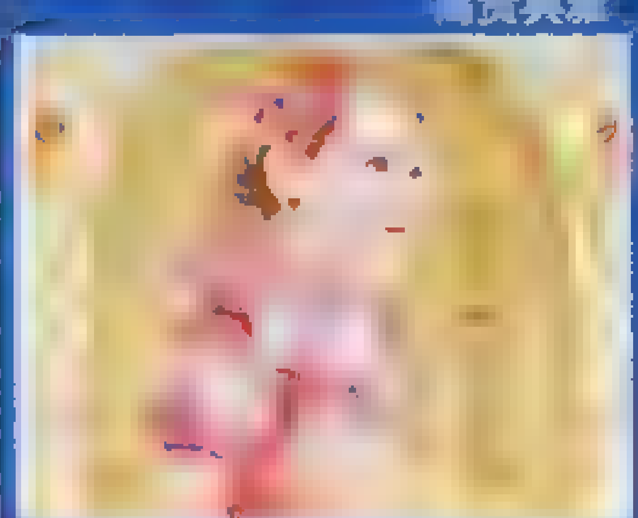
进入决赛作品鉴赏

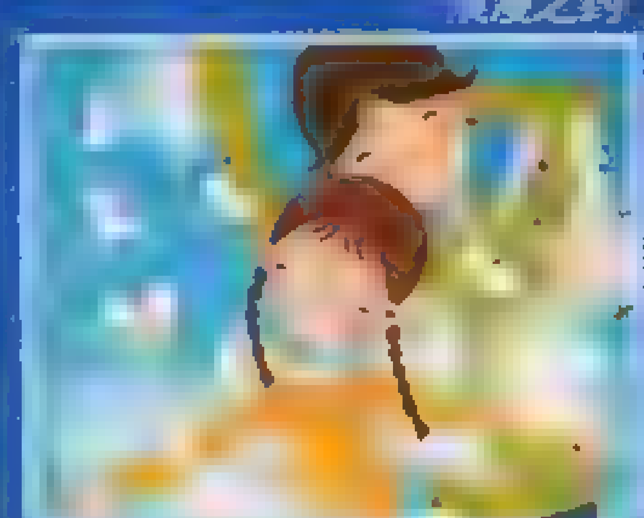

高贵典雅


浪漫之约


阿呆

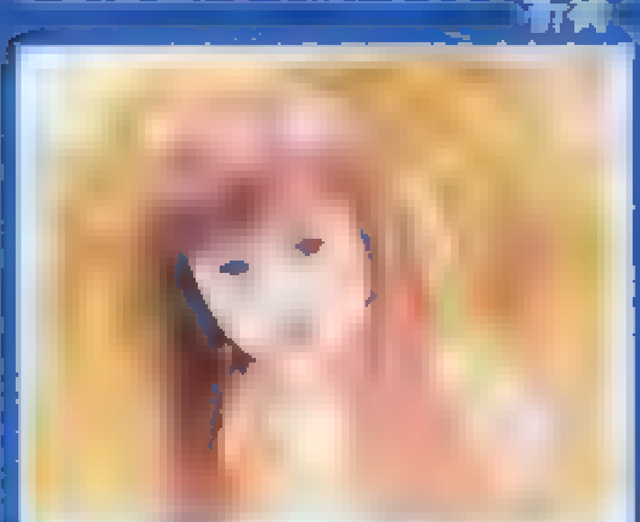

恭喜发财


祈祷


梦想成真


嬉戏


招财进宝


懵懂女孩


天使之吻





&3DM-SMV
www.plumbook.cn

免费彩信送上门

——彩信运动全民行动！



对，现在下载，彩信不要钱！因为"彩信表情，彩色心情"中国移动首届彩信创作大赛总决赛开始啦！2005年5月1日到6月15日，您可以通过互联网和WAP免费下载、浏览所有作品，参与投票，更有机会获得MOTO V226、内置英特尔® 应用处理器的E680i甚至V3手机！白玩谁不玩？玩了还不白玩！彩信总动员，您也玩玩吧！

彩信大赛决赛参与办法：

❶ 手机上网 登陆移动梦网首页—**"彩信表情、彩色心情"**，彩信下载您喜爱的作品；

❷ 普通上网：访问**www.chinamobile.com**或**www.monternet.com**，进入**"彩信表情、彩色心情"**大赛专区；

5月1日—6月15日接受投票，6月18日—6月30日访问以上栏目，查看获奖作品和抽奖结果。

*开通彩信业务的具体方法，请咨询1860或当地移动营业厅；

本次大赛主办方：

手机上网

本次大赛鼎力支持：

MOTOROLA intel.

玩彩信，MOTO有一套：

一等奖 MOTO V3



10部

二等奖 MOTO E680i



20部

三等奖 MOTO V226



70部

上海大学招生公告

成人教育学院

上海大学是国家“211工程”重点建设的高校之一，是一所拥有理、工、文、法、史、经济、管理等学科门类及美术、影视艺术等学科的综合性大学，拥有雄厚的师资力量和先进的教育设施。

北美著名动画游戏学院——加拿大高科技互动艺术学院（CIA）从2002年开始与上海大学等国内高等院校合作开展游戏影视动画教育培训，经过多年教育实践，至今已经成功开办八期高级专业培训，为社会培养了超过一千名高级专业人才，并在此基础上总结形成了国内领先的培训认证体系，引起社会强烈反响。

游戏、影视、建筑三维动画 中国加拿大倾力打造

为了缓解国内游戏、影视、建筑动画人才奇缺的现状，上海大学成人教育学院引入加拿大高科技互动艺术学院的教育资源，将面向全国开办CIA游戏影视建筑动画第九期培训班，有关事宜公告如下：

主要师资： 任课教师具备丰富教学经验及专业制作经验。房老师精通MAYA，在影视制作领域有很深的造诣；章老师曾制作过包括《宝莲灯》、《人猿泰山》、《蝙蝠女》等著名动画片，并担任多部动画片的导演；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。学院还将聘请CIA专家讲师以及《变形金刚》三维卡通制作人David Liu、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆.伍迪、负责《骇客帝国III》电影特效的MARK ROSE、两次获得艾美动画特效奖，迪斯尼《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》的动画导演，有北美图形艺术大师之称的Cliff Garbutt等国际动画大师客

专业及课程：

游戏动画专业研修班（全日制一年）：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成、FLASH动画制作等专业技能。

游戏设计与动画设计师班（全日制5个月、业余制8个月）：熟练使用3ds MAX等游戏制作相关软件，学习游戏原画及动画原理，掌握游戏角色建模、游戏场景建模、游戏帖图制作技术、游戏角色动画、游戏特效等专业技能。

影视动画专业研修班（全日制一年）：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、FLASH动画制作等专业技能。

影视广告与动画设计师班（全日制5个月、业余制8个月）：熟练使用MAYA软件和后期合成软件，掌握栏目包装、影视广告、影视特效、动画片的制作流程，可以独立或者合作制作成片。

建筑表现与动画设计师班（全日制5个月、业余制8个月）：学习建筑室内外表现技法与建筑渲染技术、后期建筑效果图的合成处理方法，制作住宅、别墅、夜景、鸟瞰等不同表现风格的效果，掌握完整的专业建筑动画制作技能。

证书： 完成学业通过考核者将颁发上海大学结业证书、加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可参加MAYA和3ds max官方认证考试。

就业： 成绩合格者择优推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、昱泉、大宇、盛大、第九城市、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

出国深造： 毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

报名地址：上海市新闻路1220号上海大学成人教育学院B楼211室 咨询邮箱：zhaosheng@cia-china.com

咨询热线：021-62539082 详情请登录 www.cia-china.com

www.plumbook.cn

火纹专辑第二弹

火焰之纹章 完全事典II



"火纹"诞生15周年纪念特典

200页精美特辑

系列金曲CD

《烈火之剑》全人物扑克牌

最新作《苍炎之轨迹》收录其中!
最老到最新，一网打尽!

访谈秘话
系列诞生15周年制作人特别访谈，
带给您不为人知的秘密!

资料原画
系列作品完全补完!
让您领略名家画师的精美彩绘!



现已全国上市!

上海博游数码——



N3 电玩专营店



PS2 记忆卡	110 元
PS2 网卡	280 元
PS2EYETOY	270 元

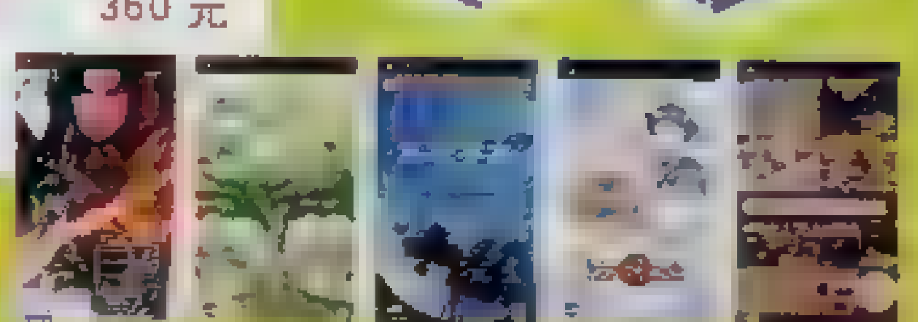
PStwo	70011	1500 元
PStwo	70006	1480 元
PStwo	70007	1400 元
PS2	50009	1580 元

PSP 游戏

山脊赛车	350 元	三国志V	370 元
三国无双	360 元	猴子合集	340 元
极品飞车	347 元	捉猴P	350 元
炼狱	340 元	电车GO	350 元
永恒传说	345 元	大众高尔夫	340 元
FIFA 足球	390 元	新天魔界	350 元
NBA 篮球	350 元	死神	360 元
世界巡回足球	350 元	首都高速赛车	360 元
NBA 街头篮球	390 元	磁悬赛车	360 元
末世传奇：刀锋兄弟会	488 元		



现货供应 品种繁多



特别推荐：罗技战斧
鬼武者3 限定记忆卡

地址：上海市甘泉路 47 号
电话：021-51005046 13341638235
联系人：邓宏梁 邮编：200065
网址：www.bpdigi.com

上海王子电玩

四川店 (原上海王子游戏) http://wzdw.nease.net 淮海店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号 TEL：021-53837005 邮编：200021 收款人：王君春

主机	价格	主机	价格
PS2 主机（70000 型 + 原装手柄 + AV 线）	1780/20	SONY PSP 手掌机（日版）普通型	电询
PS2 主机（70006 型 + 原装手柄 + AV 线）	1550/20	SONY PSP 手掌机（日版）豪华型	电询
PS2 主机（70007 型 + 原装手柄 + AV 线）	1480/20	任天堂 DS 手掌机（日版）	1100/20
PS2 主机（50000 型 + 原手柄 + AV 线）限定版	1880/30	任天堂 DS 手掌机（港版）	1100/20
PS2 主机（50000 型 + 硬盘 + 网卡 + 变频 + 键盘）海洋蓝	2000/30	任天堂小神游 GBA 机（带坏蛋利中文卡）	电询
PS2 主机（55000 型 + 原手柄 + GT4 + AV 线）	1960/30	任天堂小神游 SP 机（全套）	电询
PS2 主机（50001 型 + 原装手柄 + AV 线）	1580/30	WS 机（神奇天鹅）	180/10
PS2 主机（50006 型 + 原手柄 + AV 线）	1820/30	VB 原装机全套（经典收藏）	1680/20
PS2 主机（50007 型 + 原手柄 + AV 线）	1680/30	MD 原装机全套（经典收藏）	880/20
PS2 主机 50008 型 + 原手柄 + AV 线）	1680/30	FC 磁碟机（主机全套）4 款游戏	550/20
PSone 主机全套（含主机 + 原手柄 + 记忆卡 + 原装液晶）	1100/30	DC 主机（主机 + 电源 + 组手柄 + 10 款游戏）	390/20
PS1 主机全套（含主机 + 手柄 + 记忆卡 + 10 款游戏任选）	320/20	Xbox 主机（水晶版 + 原手柄 × 2 只 + 直读 + 电源）	1750/20
GAME GAME 手掌机 + 卡	380/20	Xbox 主机（原装手柄 + 直读 + 电源 + AV 线）	1480/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机!

PS2 摄像头（原装）	280/10	PS2 原装遥控器	80/10	PSP SANDISK 512M 记忆棒	540/10
PS2 原装摇杆（刀魂）	180/10	PS2 罗技原装无线遥控手柄	380/10	PSP SONY 512M 记忆棒	600/10
PS2 钱拳 4 摇杆	180/30	PS2 网卡	280/10	Web money 上网付费卡 2000 点	180/10
PS2 万用 VGA	220/10	PSP 原装锂电池板	420/10	GBA 记忆棒 4M 8M	35/55/5
PS2 原装原光枪	300/10	PSP SONY 耳机 + 线控	180/10	任天堂多媒体播放器	650/10

为您从日本专门订购主机、软件及周边，实货及时。

版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅

NDS 直替赛艇	380/10				
NDS 山脊赛车	280/10				
NDS 超级玛里欧	290/10	PSP 街头足球	420/10	PSP 极品飞车地下狂飙	360/10
NDS 玛里 64	280/10	PSP 装甲核心－立体战线	380/10	PSP 永恒传说	360/10
NDS 只愿为您而死	280/10	PSP 真三国无双	380/10	PSP 三国志V	370/10
NDS 牧场物语	380/10	PSP 山脊赛车	380/10	PSP 捉猴2	370/10
PSP FIFA 足球	420/10	PSP 合金装备	380/10	PSP 刀锋兄弟会	390/10
PSP NBA 篮球	360/10	PSP 大众高尔夫	360/10	GBA 瓦里奥制造（大回转）	350/10
PSP 世界足球	380/10	PSP 新天魔界	370/10	GBA 绿宝石（附无线通讯器）	360/10

本店高价回收和置换各种游戏主机，欢迎新老客户光临。

GBA 游戏大全应有尽有，请来电咨询。

机器人大战 OG2	火影忍者3	黄金太阳2	V 拉力 3 赛车
三国志（孔明传）中文	洛克人 ZERO4	怒拳者3	古墓丽影（中文
三国志（英杰传）（中文	怀玛里4 中文	拳皇 EX 2	勇者斗恶龙2（中文）
玛里欧大聚会	真三国无双（中文）	麻将风云（中文）	三国志（中文）
逆转裁判3（中文）	闪光战士2	黄金太阳1（中文）	口袋妖怪火红（中文）
龙珠大冒险	实况足球6（代）	指环王3（王者归来）	口袋妖怪叶绿（中文）
大战争1+2	恶魔城3 晓月中文）	FFT（中文）	极品飞车（地下狂飙）
忘却之旋律	海底总动员2	魔幻迷宫2	瓦里奥制造
王国之心（记忆之链）	口袋红 蓝宝石（中文）	波斯王子	火焰纹章 封印之剑（中文）
口袋妖怪绿宝石（中文）	SD 高达（中文）	火影忍者大结集2（中文）	星之卡比2
新约圣剑传说（中文）	极品飞车（地下狂飙）2	幻想传说（中文）	抹茶迷宫3
萨尔达（中文）		牧场物语（中文）	火焰纹章（圣魔光石）（中文）
七龙珠Z（布欧的愤怒）	牧场物语（2）女孩篇	银河战士2 中文）	瓦里奥制造（大回转）
炼金术士（迷走之轮舞曲）	合金弹头	CT 特种部队3	萨尔达小人帽（中文）
	光明之 中文）	洛克人 3	TA（横行霸道）
特罗尼克 / 雷曼3（中文）	约束之地	我的大 2 中文	火焰纹章 之 （ ）

上海市虹口区海伦西路8号 北店（四川北路向东20...
电话 021 ... 517
营业时间 ... 0-20 30 年中无休）
公交 18 21 100、147 路轻轨明珠线

上海市 区广 路 号 淮海店（淮海路向 1 米）
电话：021 53837005
营业时间：10：30－18：30（年中无休）
公交：01、11 17、18、23、26、71 路 隧道二线 六线



你想开一家非常能赚钱的电玩店吗？

《中国电玩店创业方案》

2005－2006年度最佳创业方案

《中国电玩创业策划方案》是阳光巴士智业机构推出的第一个创业策划方案，它在深入研究我国电玩市场经营现状和对PS PS2 GBA NGC DC X BOX Ss及周边精品经营的基础上，总结出大量的宝贵经验。该策划方案共16万字，上下两册。它将告诉您怎样选址，怎样筹划，怎样装修，怎样配货，怎样进货，怎样管理，经营的要领，诀窍，理念和一手货源信息，并为您免费提供各类后续服务和经营指导服务，确保您一举掌握经营制高点！

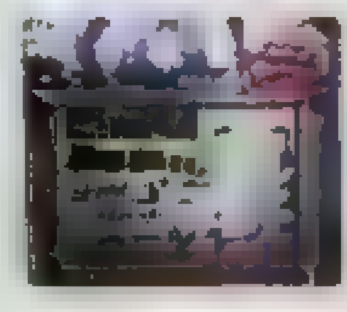
本方案已帮助很多人成功开店赚钱，很多购买者已经给我们反馈回信息，现公布几个：



福建李季宾　我是一个铁杆玩家，对游戏一直非常着迷，看到游戏厅生意红火，就想自己也开一家。但是由于没有开店经验，不知怎样装修、布置、进货、管理，加上一手货源很难弄到，一直没敢动手。后来经朋友介绍，就买了套《中国电玩创业策划方案》，花了十几天研究了一番，受益匪浅，现在我的店已开张一个多月啦，生意火爆，方案让我少走了很多弯路，真的是很感激阳光巴士。



火星电玩何经理：火星电玩的发展确实离不开阳光巴士智业机构的帮助！《中国电玩创业方案》对想要开电玩专卖店的朋友来说是有很大的帮助的，它让你少走了很多的弯路，能够很快的就把电玩店开起来；而对开了店的朋友来说，也能让你尽快的摆脱竞争对手，迅速的发展起来；这样的策划方案是进入电玩行业的最佳方式和最有效的途径！



湖北李林　我做电玩生意已经有好一段时间了，但生意一般，看着同行生意兴隆的样子，心里很不是滋味，我甚至都有点想转行了，从一本杂志上看到这套《中国电玩创业策划方案》以后，我抱着试试看的心态也邮购了一套，看了以后有种恍然大悟的感觉，原来自己的经营理念和进货渠道上的确有着许多不足的地方，后来我就照着你们说的做，生意大大改观，如果早有这样的策划报告就好了。



你想开一家非常能赚钱的动漫精品店吗？

《中国动漫精品店创业方案》

小投资、赚大钱、快速入手的开店全程指导方案

动漫市场的迅猛发展是许多人始料不及的。开一家经营动漫VCD DVD CD 漫画书及动漫周边精品的动漫专卖店成为当今中国市场的最佳选择。根据有关部门对京、沪、穗三市两千多名青少年进行的有关动漫消费量的调查表明：仅三大城市，其每年由14~30岁的城市青少年所完成的动漫相关消费总额即可超过13亿元,数额极为可观。据国家权威部门统计数据显示，去年国内动漫产业所带来的经济收益大约在300亿左右；随着动漫文化熏陶下的新一代青少年的成长，今后的动漫市场消费额将有望突破500亿大关。而美国、日本等动漫市场发达的国家每年早已在千亿元以上，据日本官方透露：日本漫画产业年纯利已突破6000亿。中国阳光巴士智业机构在该形势下推出《中国动漫精品店创业方案》。

该方案是教您怎样开一家经营[illegible]的动漫专卖店的方案。该方案分上下两册，共18万字，它囊括了国内最为精细的动漫相关知识介绍、动漫市场分析、典型经营模式流程指导，它还教您[illegible]等，并且它还有[illegible]、以及请专人设计的具有行业特色的精美的装修图例（VCD格式）；另外，该方案中还增加了国内城市规模与动漫店容纳度着性分析表以及一万多字的《实用动漫店管理手册》。该方案汇集目前动漫行业最好的生产商家信息与经营理念，同时本着实用、可操作性强的原则指导创业者尽快捞到第一桶金。如果您已经创业该方案都能帮助您尽快的摆脱竞争对手，生意迅速的火爆起来，购卖方案成为我们会员的朋友，你们所有的创业交流信息均可在我们的网站即"阳光巴士"网站（www sunbus cn）上进行查询和交流。我们有信心向您强力推荐本方案。

河北丁牧
我是动漫爱好者，卡通动漫一直伴我长大，工作后，枯燥的工作让我不断地有创业的冲动，听朋友介绍了动漫的创业方案后，我觉得开一家动漫店既能赚大钱又符合我的兴趣，所以就邮购了一套，动漫创业方案真的很好，里面有我需要的一手货源资料让我一个没有创业经验的人也把店开起来了，而且生意很不错，我非常感谢你们的帮助，希望在以后的经营中能继续得到你们的指导。



绵阳李丽
以前我经营着一家书店，生意一直不是很好很是焦急，后来看到动漫方案的广告以后就卖了一套，看了以后我获益很深，我调整了我的经营思路，还进了一些动漫书、碟及精品，生意明显有了好转，后来干脆把书店转成了动漫精品店，生意竟然火的很，利润也超乎想象的高，非常感谢阳光巴士，让我找到了新的商机和财源。



福州陈昊
我以前只知道动漫这个行业很有发展前景，想要开一家经营动漫产品的店，但是我又对这个一无所知，所以一直就无从下手，后来我看到动漫方案的广告后，我立即购买了一套，上面有着详细的一手货源资料，这个方案让我很快的就把动漫精品店开起来了，而且生意还不错，我真的很高兴呀。



郑重承诺：如果我们向你推荐的方案有虚假成分，可以随时退款。

中国阳光巴士智业机构
Sunbus

中国阳光巴士智业机构 www.sunbus.cn 电子邮箱:sunbus@vip.sina.com
中国阳光巴士智业机构成都总部地址：成都市一环路北2段14号嘉兴综合楼3楼
中国阳光巴士智业机构广州部地址：广州市新基路26号
咨询及联系方式：028-83187436 83187438 86388589 013981716687或者网上查询

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店

上海P·K数码彭浦新村临汾路新店开张了!!!

信誉是我们的生命力！原装配置 做工精细！

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备，品种繁多！

本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则。我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘请了专业的维修技师，打造了当面改机，当面维修，敞开式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中蒙骗、坑害消费者的欺诈行为。经过我们不懈的努力和坚持，逐渐在顾客群中得到了良好的口碑，打造了P·K数码这一消费者信得过品牌，并且在易趣网上长期保持着极高的好评率与信誉度。

高价回收各类主机

5月25日至6月16日，凡在彭浦店购买主机者一律赠予送价[illegible]绝无虚假。此次活动时间有限，莫错失良机！

想买真正的全新机请到本店来　来就送车费！！！　谢谢光顾！

请大家到易趣网查询我们的信誉度



地址：上海市闸北区临汾路上彭浦新村367号
电话：021－66831506
招商银行卡号：9555 5002 1564 1225　持卡人：张杰
工商银行卡号：9558 8010 0115 6063 494　持卡人：张杰
地址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
邮编：200071



北京嘉兴游戏机经营店



大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘；加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘。数量有限，送完为止！

*（海淀区）中关村销售中心地址：北京市海淀区苏州街18号长远天地大厦A座207室
热线电话：010－82628869　　大宗购物热线：010－82628898

*（东城区）美术馆销售中心地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
热线电话：010－64031591　　传真：010－64035610
邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱　　交通银行：405512 4091 9649 609
收件人：蔡晓初先生　邮编：100010　　农业银行：95599 8001 42038 66216

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾月（本月有效）



PSP 豪华版套装 普通版 1790元 1960元（限20台）（32M记忆棒、收装包、耳机、线控、挂绳、电池、充电器）

NDS（多款颜色全套）1150元（限20台）

Xbox 绿光限定

PStwo70000型全系列 1290元（限30台）（振动手柄、AV线、电源、支架）

PSII 50009型（原装振动手柄、AV线、电源） 惊爆价 1488元（限50台）

原装主机

微软X-BOX、日版＋直读（热卖中）

原装PS2 50009型大陆行货（主机＋原装振动手柄＋中文正版游戏一个＋电源220V＋AV线）

原装PStwo 70000型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）	促销中！
原装PStwo 70006型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）	促销中！
原装PStwo 70007型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）	促销中！
原装PS2 50000AQ型水晶蓝（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线）送电源 完美套	促销中！
原装PS2 50001型（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线）完美套	1950元／邮资50元
原装PS2 50002型SS银色（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线）完美套	1780元／邮资50元
原装PS2 50007型（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）完美套	1950元／邮资50元
原装PS2 GT限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）完美套	1690元／邮资50元
	1950元／邮资50元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

GT4 800套 方向盘 1020元

微软X－BOX 主机＋直读	1590元／邮资50元
微软X－BOX 绿色透明限定版＋两张原版游戏	1780元／邮资50元
微软X－BOX 光环限定版＋壹张原版游戏	1690元／邮资50元
微软X－BOX 珍珠白透明限定版	1695元／邮资50元
索尼PSone（原装振动手柄＋AV线＋电源）	580元／邮资30元
任天堂原装128位NGC（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源）	980元／邮资30元
任天堂128位NGC＋GBP（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源）	1590元／邮资30元

铁骑2 1950元

PSII 罗技手柄（4种颜色） 390元

GBA卡大全　GBA卡免邮费

日本原装SP 620元

掌机配件

嘉兴维修中心三免服务

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开壳费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理100%全部修复让您放心使用。

配件大全

攻略大全

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

www.chinatvgame.com

欢迎加盟 欢迎点击

最新游戏资讯 网络电玩超市 开心互动论坛 尽在中国电视游戏资讯网

上海银河电玩　闸北嘉乐电玩



本月主题特价

商品	价格	说明
第二次超级机器人大战α》主题手柄	88RMB	
PSII	1249RMB	大陆版50009 IC已到货
NDS	1088RMB	颜色：粉红、粉蓝、黑、白
PSP	1666RMB	
XBOX	1299RMB	品种：水晶版、生与死限量版
NGC	888RMB	NGC IC"毒蛇"到货

银河电玩

地址:上海黄浦区福建南路64号
联系电话:(021)63733488
13918106851
公交线路:地铁1,2号线，轻轨
隧道三,四
营业时间:9:30-20:30
邮购24小时到货

欢迎光临网上商城:
WWW.gameclub-yh.com.cn
注册即可享受会员价
QQ:154575435
交行:405512 2511 3110118
工行:1001042301104629210
招行:002119449561
农行:95599 8003 04315 06119

本店快讯

- 鉴于市场上大量PS2/PS/XBOX主机烧机的问题，凡是在本店购买PS2和XBOX主机的顾客,均赠送和免费安装价值100元的防烧机芯片一块。
- 凡在本店购买任何主机（除掌机外）车票报销50元。三月包换，终身维修所有物品，若假包换。

凭此广告到本店可领取精美礼品一份

- 本店常设电子竞技交流区 欢迎实况、赛车、格斗爱好者前来交流。

庆祝人民广场旗舰店开张

酬谢新老顾客对本店的支持：

PS2 70007全新主机＋原装振动手柄＋防烧IC原装记录卡＋AV线＋大功率电源＋游戏10张　1249元

50009行货主机＋原装振动手柄＋防烧IC原装记录卡＋AV线＋大功率电源＋游戏10张　1450元

XBOX日版＋原装手柄＋防烧IC＋大功率电源＋AV线＋10张游戏　1299元

本店新到小神游GBA SP 价格请电询

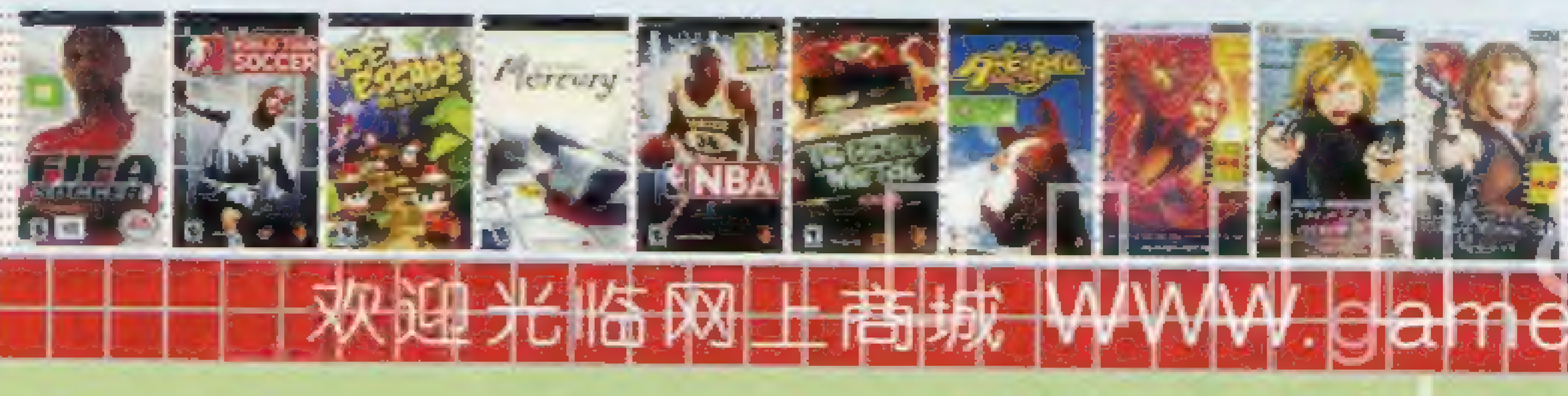
WWW.gameclub-yh.com.cn

上海·银河·电玩
上海福建南路64号 TEL:(021)63733488 13918106851
YIN HE,No.64,Fujian south Road,Shanghai
QQ:154575435

以上主机皆可贴换500元起

本店设有正版贴换业务。PS2.NGC XBOX NDS.PSP 50元起 正版因版面有限详情请电询。





嘉乐电玩

地址:上海闸北区扮西路722号
联系电话:(021)56917753
13386001190
营业时间:9:30-20:30

欢迎光临网上商城 WWW.gameclub-yh.com.cn

www.plumbook.cn

上海圣天游戏玩具精品总汇

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）
收款人：盛健华　营业时间：早10：00—晚8：00
电话/传真：021-65358097　邮编：200082

虹口店：四川北路188号弘基假日广场底楼5A203（春天百货对面）
公　交：21、17、25、61、63、65、100、220、231、939、848、928、55路。
电　话：021-63077219

天　潼　路
弘基假日广场　本店
四川北路
武昌路　武昌路
海　宁　路



PStwo 7000X型 主机+IC+原装手柄+220V电源+AV线+游戏（全套）1380元 一次性开机画面，原装封条，谢绝还价，保证全新，不做虚假广告。

PS II 50009型行货（加IC）1650元

PSP惊爆价豪华版 1980元 日版现货供应中…快来排队吧！

NDS主机（日版）1180元 谢绝还价！

XBOX水晶版（已加IC）1680元

NGC主机 美版 980元 日版 1180元

神游SP行货 请电询



✱买NDS送保护贴一份或包一个
✱买PSP送保护贴或包一个

神游GBA 请电询
PSone 550元
GT4方向盘 1680元
XBOX 霞的限定 3300元
PSP正版片 NDS正版片 可租借 只需50元

现场维修，保证放心！正版碟请来电咨询！
本店主机一律包修三个月，无条件一个星期包换（有质量问题）不是这个“保”而是这个包，没有终身“保”修的产品



以诚为本　以信交友

PStwo70007型	1250元
PStwo70006型	1300元
PStwo70000型	1350元

PSP 20XX元
现已出版的所以游戏有售并可贴换另售顶级周边

PS II 各式限定版

PS II 50009型	1480元
PS II 55006型	1950元
PS II 50004型	1580元
PS II 55000型	1580元

上海浦东 游戏风暴

追求主机质量是我们经营的宗旨，您想买到价廉物美的主机，请来上海浦东游戏风暴。



XBOX绿色限定版	1600元
XBOX蓝光限定版	1650元
XBOX普黑	1400元

小神游SP　请电询
各种SP配件及软件

NGC	950元
GBA	400元

各色限定版
DNS　1180元

本店出售各种主机配件
PS2光头、PS2网卡
摄像头、方向盘等
DC、SS主机

我们太需要GBA、GBA-SP，您有吗？GBA最高收购价：300元、GBA-SP最高收购价：500元

地址：上海市浦东大道276号　邮编：200120
电话：021-68871441　58889005
收款人：忻富顺　营业时间：9：30-20：00（全年无休）
监督电话：13052455950

公交线：公交线路隧道5、8、9线、522、610、620、623、608、619、775、935、936、819、申陆专线、乳合专线到乳山路站下车（地铁2号线东昌路2号出口）



www.plumbook.cn


主机价格
RMB:1980
软件价格
RMB:280—360
PDair 独家代理
宏龙GAME
年中无休 营业时间：AM10:00~PM21:00
专业游戏贩售店
PS27万型：
1550元
PS2 5万型：
1450元
（银色行货）
XBOX：1400元
软件价格：
220～330
主机价格：1180
总店地址：上海市黄浦区
浙江南路149号
交通：123\126\17\18\220
42\537\911\926\隧道八线
TEL:021-63872721
邮编：200002
分店地址：上海市卢湾区
斜土路530号
交通：253\781\96\17\43
TEL:021-63059095
28260987（小灵通）
邮编：200002
另供应大量模型、扭蛋
加盟店地址：上海市
双阳路438号
TEL:021-65438183
邮编：200002
地址：上海市浦东区博
山东路万德路公交站头
TEL：021-58214605
交通：638、130、618、
819、隧道六线、广野线
地址：上海市长宁区
890号中山公园玫瑰坊B1-72
交通：地铁2号\轻轨\737\
316\54\949\922\941\765
TEL:021-52415721
另供应大量模型、扭蛋
上海游戏2000
游戏2000（静安区静安旗舰店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路678号
（近南京路、石门二路口） 邮编：200041
电话：021-62182099 62675167 13002128661
收款人：冷 将
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4168 962
持卡人：冷 浩
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路，地铁1、2号线（石门路站下）火车站到本店只需5分钟
营业时间：早10:00～晚8:30
游戏2000（徐汇区徐汇梅陇店）
邮编：200237
邮购地址：梅陇路457号
电话：021-64252807
联系人：李兆中
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线
（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
游戏2000（快意电玩浦东加盟店）
地址：浦三路654号
电话：021-68362089
联系人：王先生
邮编：200125
公交线路：633、715、734、980、780南川专线772、605、219陆周专线、徐川专线796、771、38，六里路站下车3分钟路程即到。
时尚的拥有
PSP
凡在本店预订PSP即可成为本店会员（50元原版盘随意换）
1717元
特价活动
前卫的拥有
PStwo 超薄版
贴换！贴换！贴换！
1313元
游戏的拥有
新版本NDS
凡在本店购买NDS即可成为本店会员
（50元NDS原版卡可随意换）
1212元
特价活动
GBA-SP现已可以贴换
珍藏的拥有
PS2银色限定版主机
1414元
MS2代 250元 MS 1.33B 350元 NHT 150元 魔术 580元
本店XBOX、PSII、NGC正版软件清仓大处理一律50～180元，详情请电询！

本刊专派4人编辑组亲赴E3现场
为您倾力报道全球最大游戏盛事

7月AB

合刊

224页精彩内容＋E3专辑DVD
为您完整呈现新鲜热辣的E3现场！

expo

文字、图片、DVD影像全方位报道



附赠E3专辑DVD

继上次大受好评的TGS合刊DVD之后，本次的E3合刊将继续赠送E3专辑DVD壹张！详细收录本次E3展现场盛况以及精华游戏影像！

★ 三大新主机第一手体验报道

PS3、Xbox 360、“革命”——三大新主机集体亮相E3！从发表会到试玩，与我们一同见证新主机的诞生历程，感受新主机的迷人风采！

★ 游戏试玩报道

已经公开的、尚未公布的——未来一年内将要发售的游戏大作详细试玩报道！绝对第一手资料，来自E3现场本刊编辑组的亲身体验！

★ E3展台秀

谁是E3上最引人注目的展台？今年的E3 SHOWGIRL又是一道怎样靓丽的风景线？——来自E3展会现场，影像、图片、文字全方位报道！

20万大抽奖 同期展开

7AB合刊 6月初全国上市

崭新的游戏世界，E3合刊为您全情展现！

www.cnumbook.cn